

MÉLANGES ASIATIQUES

TIRÉS DU

BULLETIN HISTORICO-PHILOLOGIQUE

DE

L'ACADÉMIE IMPÉRIALE DES SCIENCES

DE

ST.-PÉTERSBOURG.

Tome III.

4^e LIVRAISON.



St.-Petersbourg,

Imprimerie de l'Académie Impériale des Sciences.

1859.

Se vend chez les commissionnaires de l'Académie: *M. Eggers et Comp.*,
à St.-Petersbourg, *Samuel Schmidt*, à Riga, et *Léopold Voss*,
à Leipzig.

Prix: 48 Cop. arg. — 18 Ngr.

$\frac{13}{25}$ August 1858.

UEBER DIE HELDENSAGEN DER MINUSSINSCHEN
TATAREN; VON A. SCHIEFNER.

Castrén hatte auf seiner Reise durch den minussinschen Kreis des jenisseischen Gouvernements in der ersten Hälfte des Jahres 1847 Gelegenheit eine Anzahl von tatarischen Heldensagen aufzuzeichnen. Sieben derselben sind in mehr oder minder verkürzter Gestalt als Anhang zu Castrén's ethnologischen Vorlesungen über die altaischen Völkerschaften (St. Petersburg. 1857) S. 181 — 257 in deutscher Uebersetzung mitgetheilt worden. Ausserdem hat Castrén zwei solcher Heldensagen in tatarischer Sprache aufgezeichnet, eine längere (*Aidólei* u. *Ai-Mirgän*), die als Sprachprobe hinter seinem Versuch einer koibalischen und karagassischen Sprachlehre, (St. Petersburg 1857) S. 169 — 208 abgedruckt ist und eine kürzere (*Küreldei-Mirgän* und *Kümüs-Areg*). Ferner hat sich unter den von ihm mitgebrachten Materialien noch eine dritte von fremder Hand tatarisch niedergeschriebene Heldensage (*Alten-Bölte* und *Kobirtschi-Taidschi*) gefunden. In dem 5ten und 6ten Heft des Boten der Kaiserl. russ. geograph. Gesellschaft vom Jahre 1855 sind endlich noch fünf von W. Titow auf der uibatschen Steppe des minussinschen Kreises nach dem Gesange eines greisen tatarischen Rhapsoden aufgezeichnete Heldensagen erschienen. Auf Grundlage dieser 15 Heldensagen will ich es versuchen in kurzen Zügen ein Bild des tatarischen Heldenlebens, wie es in diesen Sagen auftritt, zu entwerfen und so viel als möglich auf diejenigen Punkte aufmerksam machen, welche Mythenforschern und Freunden epischer Dichtung willkommen sein dürften.

Da meine in dem Vorwort zu Castrén's ethnologischen Vorlesungen p. VIII in Aussicht gestellte rhythmische Bearbeitung der tatarischen Heldensagen noch nicht erschienen ist, halte ich es der leichtern Uebersicht wegen für nothwendig den Inhalt der einzelnen Sagen in Kürze anzugeben.

I. *Aidólei* und *Ai-Mirgän*. *Alten-Chan* ist kinderlos. Als er sein Volk mustert, sieht er einen Knaben dreier Jahre, den *Kudai* ihm an Sohnes Statt gesandt hat. Er will ihn wegen seines kühnen Aussehens tödten. Vergebens versucht es seine Gattin *Alten-Areg* den Knaben zu retten. Es gelingt aber auch dem *Alten-Chan* nicht den Knaben mit dem Schwert, dem Speer und dem Pfeil zu tödten. Zur Strafe erscheint die böse Schwanfrau aus der 17ten Erdschicht und mit ihr *Katai-Alep*, der den Kampf mit *Alten-Chan* beginnt. Als letzterem die Kräfte schwinden, erhebt sich der Knabe dreier Jahre aus seiner Staubgestalt unter der Schwanfrau hervor und befreit *Alten-Chan* von *Katai-Alep*, den er tödtet. Als der Knabe auf die Schwanfrau losstürzt, sendet *Kudai* eine Schrift zur Erde, um vor dem Kampfe die Erde drei Tage zu festigen. Nach sieben- und neunjährigem Kampfe sinken beide in die 17te Erdschicht in die Heimath der Schwanfrau, wo diese den Knaben an einen schwarzen, aus der Tiefe bis zum Sonnenlande emporwachsenden Kupferfels schmiedet. Selbst will sie wieder zum Sonnenlande empor um den neugeborenen Sohn *Alten-Chan's* zu suchen. Unterdessen ist das weisslich blaue Füllen schon mit dem Kinde entflohen, wird aber von einem andern Freunde der Schwanfrau, *Katendjula*, verfolgt. Auf das Aeusserste erschöpft rettet sich das Füllen durch einen Nebel, den es ausprustet, den aber auch die Schwanfrau einschlüpf. Weiter sucht das Füllen Hülfe bei *Alten-Irgäk*, der *Katendjula* tödtet, selbst aber durch die Schwanfrau umkommt, worauf sie sich durch sein Blut auf vierzig Jahre stärkt. *Kara-Mós*, der sich auch der Verfolgten annimmt, findet ebenfalls seinen Tod. In der grössten Noth springt das Füllen auf eine Insel in einem Feuermeer, verwandelt sich in ein Mädchen und hält den Sohn *Alten-Chan's* umschlungen. Als die Schwanfrau auf die Insel nachspringt, wird das Füllen zum Hecht und packt den Knaben mit dem Munde, endlich ver-

wandelt es ihn in Sand und sich in eine goldene Ente, die auf dem Feuermeer umherschwimmt. Missvergnügt zieht die Schwanfrau ab. Der Knabe findet gleich darauf das ihm bestimmte Heldenross und erhält seinen Namen *Aidólei*. Das Ross giebt ihm Anweisung zur Befreiung des Knaben dreier Jahre. *Aidólei* dringt in die 17te Erdschicht mit solcher Wucht, dass der schwarze Kupferfelsen berstet und die Fesseln dem Knaben dreier Jahre von Händen und Füßen fallen. *Ojendje-Kara*, der Schwanfrauen jüngste, verlockt in Gestalt eines schwarzen Fuchses *Aidólei* in die Tiefe. Trotz der Warnung des Rosses reicht *Aidólei* den ihn bewillkommenden 30 Jungfrauen die Hand, worauf die 30 Jungfrauen zu einer einzigen und dann zu einem Wolfe werden; *Aidólei* selbst bleibt mit dem Steisse am Boden haften. Sein Ross eilt hinab in die 17te Erdschicht und begegnet dem Knaben dreier Jahre, der es nicht besteigen mag, aber den herbeieilenden Wolf so lange peitscht, bis er gesteht, dass er die jüngste Schwanfrau *Ojendje-Kara* sei. In Menschengestalt ringt sie mit dem Knaben dreier Jahre, der nach sieben Jahren ihr das Garaus macht. Da kommt ihm auch sein eigenes Heldenross entgegen und er erhält den Namen *Ai-Mirgän*. Nun befreit er *Aidólei*, indem er neun Helden aus dem Lande *Katendjula's* in seiner Nähe tödtet. Es erscheinen nun noch der Sohn *Katendjula's* und der Sohn der Schwanfrau, die ihren Tod durch *Aidólei* und *Ai-Mirgän* finden. *Aidólei* muss, um nicht zu Stein zu werden, die ihm bestimmte *Ai-Areg* zum Weibe nehmen; zuvor wird er durch eine List seines Rosses vor einem gefährvollen Wettsuchen mit *Ai-Areg* gerettet und zu *Ai-Mirgän* gerufen, wo er seine Hochzeit feiert.

II. *Ak-Chan* und *Aidólei-Mirgän*. *Ak-Chan* begiebt sich gegen den Willen seiner Gattin *Alten-Areg* von Hause und achtet nicht, als sie ihm nachruft, dass sie sich schwanger fühle. Er kommt zu *Katai-Chan*, der auf einem schimmelgrauen Stier mit vierzig Hörnern reitet. Im Rausche verspricht er dem *Katai-Chan* nicht allein die Tochter, sondern auch den Sohn zu geben, den seine Gattin geboren haben könnte. Als er, nach Hause zurückgekehrt, nicht mehr an Erfüllung seines Versprechens denkt, holt sich *Katai-Chan*

die Kinder selbst und tödtet den *Ak-Chan* selbst, das Ross *Ak-Chan's* aber entkommt. *Katai-Chan* lässt die beiden Kinder nebst 60 andern an ein langes Seil binden und einem Meerungeheuer, *Kiro-Balak*, vorwerfen. Da das Seil zu kurz ist, wird ein Stück angeknüpft, dieses Ende fällt jedoch mit den beiden Kindern *Ak-Chan's* ins Meer. Bald nach dem Tode *Ak-Chan's* und seiner Gattin *Alten-Areg* hatte sein Ataman *Sádei-Mirgän* sich alle Habe angeeignet. Als eine seiner Dienerinnen eines Tags die Leichen der Kinder *Ak-Chan's* am Meere findet, lässt *Sádei-Mirgän* die Kinder in ein 70 Klafter tiefes Grab senken und sieben Helden fortwährend an dem Grabe Wache halten. Bald darauf wird ein Heldenfüllen geboren, das *Sádei-Mirgän* vergebens zu tödten versucht und ihm vergebens nachsetzt. Das Füllen kehrt rasch heim, verwandelt sich in ein sechsjähriges Mädchen, singt am Grabe der Kinder *Ak-Chan's* und berauscht die Wächter, welche sich vom Grabe entfernen. Darauf verwandelt sich das Füllen in ein 7jähriges Knäblein, gräbt das Grab auf, nimmt die Gebeine der Kinder in zwei Filzsäcken auf seinen Rücken und eilt wieder in Füllengestalt davon. Gleich darauf kommt das weisse Ross (*Ag-At*) *Ak-Chan's* gelaufen. Das Füllen wandelt sich in einen Knaben, das weisse Ross in einen Greis. *Ag-At* hatte von einem Falken Auskunft über das an dem Fusse einer goldnen Birke vergrabene Lebenswasser und das weisse Gras der Birke erhalten, wodurch man wiederum zum Leben wecken könne. Damit bringt das Füllen die Kinder *Ak-Chan's* wiederum zum Leben, was *Katai-Chan* alsbald erfährt und mit seinem vierzighörnigen Stier herbeigeeilt kommt. Das Füllen enteilt und sucht Hülfe bei *Jebet-Chan* und bei *Alten-Kus*, die beide von *Katai-Chan* getödtet werden. Das Füllen birgt die Tochter *Ak-Chan's* im Dunkel des Waldes und eilt mit dem Sohne weiter, klimmt einen hohen Eisenberg hinan und weckt nach dreitägigem Schlaf den Knaben, der nun einen beschwerlichen Kampf mit dem ebenfalls auf den Berg hinaufgekommenen *Katai-Chan* beginnt und ihn endlich tödtet. Darauf ruht er neun Tage, am zehnten ist er, wie auch sein Füllen, schon ganz erwachsen. Der Knabe erhält den Namen *Aidblei-Mirgän*, die Schwester den Namen *Alten-Ku-*

ruptju. Diese war indessen vor Hunger gestorben, wird aber vom Bruder wiederum zum Leben gebracht; ebenso auch *Alten-Kus* und *Jebet-Chan*, dessen Tochter *Intei-Areg Aidólei-Mirgän* heimführt. Zu Hause angekommen findet er seinen von dem weissen Rosse *Ag-At* wiederbelebten Vater *Ak-Chan* wieder. Als die Hochzeit vorüber ist, hält *Aidólei-Mirgän* Gericht über *Sádei-Mirgän*, den er lebend mit dem Rosse an einen Fels schmieden lässt. *Alten-Kus* heirathet *Aidólei's* Schwester *Alten-Kuruptju*.

III. *Ag-Ai*. *Ak-Chan* ist kinderlos. Es erscheinen drei Söhne *Kan-Mirgän's* und verlangen von ihm seinen Sohn. Da springt ein Knabe dreier Jahre aus dem Volke hervor, den *Kök-Molot* im Quersack seines Sattels zu seinem Vater *Kan-Mirgän* bringt. Als er fünf Jahr alt ist, erhält er seine Heldenrüstung und Waffen von *Kan-Mirgän* und soll den *Sor-Chan*, dem *Kan-Mirgän* unterworfen war, bezwingen. Der Knabe will zuvor seine Kräfte versuchen und tödtet bei dieser Gelegenheit die drei Söhne *Kan-Mirgän's*, die ihn gemisshandelt hatten, dann auch *Kan-Mirgän* selbst und treibt seine Habe in seine Heimath, wo ihm sein alter Vater schon begegnet. Jetzt erhält er sein Heldenross und seinen Namen *Ag-Ai*. Eine Zeit lang bleibt *Ag-Ai* in der Heimath und will dann zu *Sor-Chan* aufbrechen. Zuvor lässt er den Zauberer *Balamon-Kam* mit neun Trommeln kommen. Dieser sagt ihm den Weg vorher. Darauf will *Ag-Ai* wissen, wer seine Eltern seien. *Balamon-Kam* findet endlich einen weissen Stein im Grunde des Meeres, der wie ein weisser Hase schimmert und ihm Kunde giebt, dass er selbst die Mutter sei und *Rudai* der Vater, dass man aus Mitleid den Knaben dem *Ak-Chan* gegeben habe. *Balamon-Kam* muss nun auch den Stein holen, der durch seinen Glanz die Jurte erhellte. Darauf zieht *Ag-Ai* zu *Sor-Chan* und findet Alles so wie es *Balamon-Kam* vorhergesagt hat. Es begegnen ihm zwei Helden, das sind *Sor-Chan's* Töchter *Kümüs-Areg* und *Alten-Areg*. Die letztere ist ihm zur Gattin bestimmt. Nach der Hochzeit reitet *Kümüs-Areg* mit *Ag-Ai* auf die Jagd und versucht es mit ihm zu ringen. Zur Strafe dafür, dass er mit seiner Schwägerin gerungen, wird *Ag-Ai* in eine neuneckige Eisenkammer nach dem Himmel geschleppt,

bleibt aber trotz der ihn umgebenden Gluth des Feuers unversehrt. Es rettet ihn der weisse Stein, der darauf zum weissen Schwan wird. Als er wieder zu *Alten-Areg* gelangt ist, kehrt er mit ihr heim.

IV. *Alten-Bölte* und *Kobirtschi-Taidschi*. *Ak-Chan* und *Alten-Areg*, beide alt und kinderlos, begeben sich zu *Torantai-Chan*, von dessen neun Söhnen sie sich den jüngsten, der noch in der Wiege lag, erbitten. *Ak-Chan* kehrt auf dem Heimwege um, weil er es vergessen hat *Torantai-Chan* nach dem Preise des Kindes zu fragen; wofür er, als er wiederkehrt, von der Gattin tüchtig ausgescholten wird. Der Knabe wächst heran, erhält sein Heldenross und den Namen *Alten-Bölte*. Als er eines Tages auf der Jagd ist, hört er ein Kind in der Jurte *Ak-Chan's* wimmern. Auch dieses Kind erzieht *Ak-Chan* und lässt den Knaben, als er herangewachsen, ein Heldenross wählen, wobei er den Namen *Kobirtschi-Taidschi* erhält. Beide Helden-Brüder bleiben nach dem Tode der Alten beisammen. Als *Alten-Bölte* eines Tages die Brüder *Molat-Djürek* und *Timir-Djürek* sich zu einem Kampfe gegen *Ak-Chan's* Kinder berathen und ihre Seelen in Gestalt weissen Krautes mit sechs Stengeln in eine acht Klafter tiefe Grube vergraben sah, schickt er den Bruder zu *Torantai-Chan*, um ihn um eins von den sechs goldnen Hörnern seines weissen Widder zu bitten. Dieses Horn sollte er mit Wurzeln von allen guten Kräutern und den Federn aller Vögel anfüllen. *Kobirtschi-Taidschi* bemächtigt sich eines goldnen Horn mit Gewalt, tödtet und belebt wiederum *Torantai* mit seinen acht Söhnen, lässt sein Schwert, das selber haut, Wurzeln von allen guten Kräutern sammeln, sammelt auf einem Rohr aus Birkenrinde blasend die Vögel der Lüfte füllt mit ihren Federn das Widderhorn und kehrt dann zu *Alten-Bölte* zurück. Dieser hat unterdessen die Seelen der beiden Brüder ausgegraben. Er wirft sie in das goldne Widderhorn und dies steckt er in seinen Köcher. Bei den Brüdern *Molat-Djürek* und *Timir-Djürek* angelangt, bieten diese die Hand zum Frieden. *Alten-Bölte* nimmt ihre Schwester *Alten-Bürtjul* zur Gattin. Nachdem die Hochzeit gefeiert ist, schickt *Alten-Bölte* seine Gattin mit *Kobirtschi-Taidschi* voraus in die Heimath und bittet alles dort zur noch-

maligen Hochzeit zu bereiten, bleibt selbst aber noch beim Trinkgelage zurück. Auf Geheiss *Alten-Bölle's* werden alle Menschen eingeladen; wer nicht kommt soll sein Haupt verlieren. Als *Alten-Bölle* erscheint, fordert er die versammelten Helden vergebens zum Wettlauf der Rosse und zum Ringkampf auf. Als er voll Uebermuthes die Helden auseinander-schleudert, ergreift ihn ein Held im grauen Elennpelze und senkt ihn sieben Spannen tief in den Boden. *Kobirtschi-Taidschi* eilt herbei, sieht den Mann im Elennpelze am Himmel fliegen und will auf ihn schiessen; der Pfeil springt vom Bogen, schneidet dem Rosse des Helden den Schweif ab und trifft weiter aufwärts in den Himmel fliegend die linke Hand einer Göttertochter. Zur Strafe wird dem *Kobirtschi-Taidschi* die Hälfte des Verstandes und die Hälfte der Kraft genommen. Als nun auch *Kobirtschi-Taidschi* sich eine Gattin wählen will, theilt ihm *Alten-Bölle* mit, dass ihm die Chanenjungfrau bestimmt sei. *Kobirtschi-Taidschi* findet bei ihr Alles mit Helden angefüllt. Die Chanenjungfrau erklärt, sie wolle den nehmen, dessen Ross die andern im Laufe überholen würde. Das Ross *Kobirtschi-Taidschi's* bleibt hinter den Rossen der Nebenbuhler zurück, wird aber noch zu rechter Zeit von *Alten-Bölle*, bei dessen Zelt es vorüberläuft, im Laufe bestiegen und gelangt von ihm getrieben zuerst zum Ziel. Im Ringkampf tödtet *Kobirtschi-Taidschi* darauf seinen Nebenbuhler *Karatat-mökö*, als er aber selbst beinahe dem *Katai-Mós* erliegt, tritt der bis dahin verborgen gebliebene *Alten-Bölle* an seine Stelle und überwindet den Gegner. Als die Hochzeit *Kobirtschi-Taidschi's* vorüber ist, eilt *Alten-Bölle* in den Himmel, heilt dort die linke Hand der Göttertochter und schafft seinem Bruder die halbe Einsicht und die halbe Kraft wieder.

V. Ala-Kartaga. *Ak-Chan* bringt seinen siebenjährigen Sohn *Ala-Kartaga* mit 50 Helden zu *Jedai-Chan*, der an dem Fusse des Eisenberges an der Stelle lebt, wo Himmel und Erde zusammenwachsen. Nachdem die Helden viele Jahre geritten sind, kommt *Ak-Chan* endlich mit seinem Sohne und zweien Helden, die allein nachgeblieben sind, bei *Jedai-Chan* an, dem er versprochener Maassen den Sohn sammt den Helden übergiebt, selbst aber nach Hause zurückeilt. Den ohne

Sohn schutzlosen alten *Ak-Chan* nebst seiner Gattin und sammt allem Vieh und Volk schleppen die Brüder *Ai-Temus* und *Kui-Temus* in ihre Heimath fort; die beiden Alten, die fortwährend klagen, senken sie in eine sieben Klafter tiefe Grube. Nach einiger Zeit hören beide Brüder, dass allem, was da lebt, das Ende nahe, da die sieben bei *Jedai-Chan* angeketteten Hunde sich losreissen, bellen und heulen würden. Besorgt eilen beide Brüder zu ihrem Freunde *Katendjula*, der ihnen den Rath giebt mit ihm zu den Brüdern *Kulaty* und *Dschalaty* zu gehen; da *Dschalaty* Kunde von allen Dingen hätte. *Dschalaty* sendet seine Boten aus: zwei Falken zu *Kudai* in den Himmel, eine blaue Schlange ins Innere der Erde, einen Blauhecht ins Meer und ein Hermelin in den Berg. Während die andern Helden trinken und trunken schlafen, wacht *Dschalaty* bis die Boten mit Nachricht zurückkehren. Alle bringen die Nachricht, dass das Ende Allen nahe. Am nächsten Morgen sieht *Dschalaty* zwei Raben fliegen, die ihr Nest auf sieben Lärchenbäumen am Eisenberge hatten und ihm Nachricht gaben, dass *Ala-Kartaga* 30 Jahr mit *Jedai-Chan* gerungen und ihn getödtet, die sieben von den Eisenketten sich losreissenden Hunde wieder gefangen und ihnen einen kupfernen Maulkorb angelegt habe. Die Worte der Raben findet *Dschalaty* dadurch bestätigt, dass alle Menschen, Thiere und Vögel wieder mit Klagen aufgehört haben und ruhig, wie früher, waren. Als *Dschalaty* das Gehörte den andern Helden meldet, sind *Ai-Temus* und *Kui-Temus* aus Furcht vor *Ala-Kartaga*, dem Sohne *Ak-Chan's*, betrübt und erzählen, dass sie die Alten in die Grube versenkt haben. *Dschalaty* giebt ihnen den Rath *Ak-Chan* nebst Gattin und aller Habe wieder an Ort und Stelle zurückschaffen zu lassen und dann dem Sohne mit reichlicher Speise und reichlichem Trank entgegenzureiten. Es reiten die fünf Helden dem *Ala-Kartaga* entgegen, dieser begrüsst sie freudig und geniesst die ihm dargebotenen Speisen. Von den sieben Hunden *Jedai-Chan's*, die er mit sich schleppt, schenkt er jedem der fünf Helden einen und bemerkt dabei, dass demjenigen, der Herr der sieben Hunde wäre, nie das Alter nahen würde. Auch wollte *Ala-Kartaga* mit den fünf anderen Helden als Bruder zusammenleben. Trotz der Mahnung *Ala-*

Kartaga's achten die fünf Helden so wenig ihrer Hunde, dass diese sich losreissen und zum Eisenberge zurückeilen. Zu rechter Zeit packt sie *Ala-Kartaga*, der nach sieben Jahren in seine Heimath gelangt war, wieder und bringt sie zu ihren Besitzern zurück. Er sperrt sie in den Goldberg und bittet die Helden nach der Reihe nach Ablauf eines oder zweier Jahre nachzusehen, ob die Hunde nicht mit ihren Eisenkrallen die Felsenthür durchgescharrt hätten. Nach einiger Zeit hört *Ala-Kartaga*, dass die Hunde nochmals losgekommen seien. Da eilt er ihnen nach und schlägt ihnen die Köpfe ab. Den fünf Helden, die sich aus Furcht vor ihm berauscht hatten, schlägt er ebenfalls mit einem Hiebe das Haupt ab, da sie sich aus Nachlässigkeit nicht um die Felsenthür bekümmert hatten. Zu Hause tödtet er endlich noch seine eignen beiden Hunde. Er bleibt unvermählt.

VI. *Ak-Molot* *Ak-Molot* rühmt sich der erste Held zu sein und nur zwei Daumenbreiten unter *Kudai* zu stehen; seine Gattin nennt ihm *Bulat* als mächtigen Helden, mit dem er sich versuchen solle. Auf dem Wege zu *Bulat* kommt ihm ein diesem unterworfenen Held *Kartaga-Chan* entgegen, den er in den Quersack seines Sattels steckt, in dem er erst sieben Tage nach der Ankunft bei *Bulat* gefunden wird. *Bulat's* Gattin mischt starkes Gift, Falkensalz von der Grösse eines Rosskopfs¹⁾ in den Wein, den sie dem *Ak-Molot* vorsetzt. Als *Ak-Molot* trunken ist, fordert er *Bulat* zum Kampfe heraus. Die 60 Helden, die *Bulat* sich unterworfen hatte, folgen *Ak-Molot*, der *Bulat's* Leib in der Mitte durchschiesst, doch gehen die Hälften wieder zusammen; *Ak-Molot* reisst den Pfeil, der ihn selbst trifft, aus. Als Speere und Schwerter nichts fruchten, beginnen beide Helden den Ringkampf. Nach drei Jahren fangen die Kräfte *Bulat's* an zu schwinden, *Ak-Molot* tödtet ihn aber erst, nachdem *Kartaga-Chan* die in Gestalt eines Vögleins mit acht andern Vöglein in einer Kapsel sitzende Seele *Bulat's* in seine Gewalt bekommen hat. *Ak-Molot* giebt allen Helden die Freiheit wieder, treibt aber Volk und Vieh zu sich nach

1) Im *Gesser-Chan* S. 107 der Uebers. kommt eine schwarze risslose Kohle von der Grösse eines Pferdekopfs vor.

Hause. Dem Helden *Ak-Molot* waren nur zwei schlichte Männer, keine Helden als Söhne geboren, so dass das in *Ak-Molot's* Heerde zum Vorschein kommende Heldenross keinen Herrn findet. *Kara-Chan* erscheint und erklärt, dass dies eine von *Kudai* über *Ak-Molot* verhängte Strafe sei, weil er sich zu sehr gerühmt habe.

VII. *Kök-Chan*. Der neunjährige *Kök-Chan*, der elternlos ist, bricht auf um seine Kraft mit *Kök-Katai* zu messen. Er findet ihn nicht zu Hause, sondern erfährt, dass er zu *Allarik* gezogen sei, dessen Namen *Kök-Katai's* Gattin erst nach Drohungen und nachdem sie ihren Mund mit Milch ausgespült hat, nennt. *Kök-Chan* begegnet darauf dem *Kök-Katai*, mit dem er zu *Allarik* reitet und diesen bereits sieben Jahre schlafenden Helden mit der Peitsche weckt. Von ihm erfährt er, dass der grösste Held *Sary-Mökö* sei, dem nach dem von *Kudai* verhängten Tode *Ak-Molot's*, der von einem Gold- und Silberberge erdrückt werden soll, rechts *Kök-Chan* und links *Allarik* zur Seite stehen werden. *Kök-Chan* will *Ak-Molot* retten, kommt aber zu spät. Bei *Ak-Molot's* Schwester *Alten-Areg* lässt er einen goldnen Ring, der seine halbe Kraft in sich schliesst. Darauf reitet er zu *Alten-Chan*, um dessen Tochter *Alten-Areg* heimzuführen. *Alten-Chan* will sie dem *Sary-Mökö* vermählen. Beide Helden beginnen einen Kampf, in welchem *Kök-Chan* beinahe unterliegt. Da fliegt *Alten-Areg* als Falke zur Schwester *Ak-Molot's*, stiehlt als Maus den Ring und trägt ihn wiederum als Falke zu *Kök-Chan*, dem sie den Ring in den Mund fallen lässt; worauf *Kök-Chan* den *Sary-Mökö* tödtet und *Alten-Areg* heimführt. Auf der Jagd verlockt ihn ein schwarzer Fuchs in die Unterwelt, wo er auf ein Heer stösst, das er in neun Tagen niederschiesst. Dies ist das Heer *Sary-Mökö's*. Weiter reitend sieht er *Ak-Molot* wieder, der ihm meldet, dass ein anderer bereits den *Sary-Mökö* in der Unterwelt getödtet habe. *Kök-Chan* sammt dem Ross ist zu entkräftet, um wieder nach oben zu steigen. *Ak-Molot* ruft seinen Adler herbei, der den Helden sammt dem Rosse nach oben trägt. *Ak-Molot* selbst muss, von *Kudai* verflucht, in der Unterwelt zurückbleiben.

VIII. *Katai-Chan* und *Busalei-Mirgän*. *Katai-Chan* hat zwei Töchter: *Kara-Kuruptju* und *Kesel-Djibäk*, welche letz-

tere mit Schwanenflügeln zu den sieben *Kudai's* fliegt und mit deren sieben Töchtern in einem Goldsee schwimmt. Eines Tages erscheint eine goldene Schlange mit einem Silberhorn, vor der *Katai-Chan* wie versteinert stehen bleibt und von ihrem Schweif niedergeworfen wird, während sie selbst seinen dreijährigen Sohn dahinrafft. Nach sieben Tagen kommt *Katai-Chan* zur Besinnung, nimmt auf Rath seiner Gattin seinen lebensvollen Goldpfeil mit und tödtet die Schlange, in deren Leibe er eine Menge von Helden, theils zu Ross, antrifft, seinen Sohn aber endlich in einem von einem Holzschrein umschlossenen Goldschrein auffindet. Dem Hungrigen giebt *Katai-Chan's* Ross von der Milch, die ihm seit der Zeit geblieben war, da ihn seine Mutter säugte. Der Goldpfeil war weiter geflogen und hatte viel Volk getödtet; als er zurückfliegt, hält das Ross *Katai-Chan's* ihn mit seinem Stahlbuf auf. Der Knabe fängt sich darauf ein Ross aus den Tabunen *Katai-Chan's* und erhält den Namen *Busalei-Mirgän*. Als *Katai-Chan* nebst der Gattin dem Tode nahe ist, bittet er den Sohn, dass er ihn und die Gattin in den zusammengebundenen Wipfeln von neun Lärchenbäumen bestatte; auch warnt er ihn vor der ältern Schwester *Kara-Kuruptju*. Bald nach seinem Tode entsteht eine grosse Dürre. *Busalei-Mirgän* sieht endlich, dass es die Schwanfrau ist, welche mit der Bäuschung ihres Gewandes das Wasser des Meeres zurückscheucht. Schon will er sie tödten, doch übernimmt es *Kara-Kuruptju* sie ihrem Bruder zu gewinnen. Die Schwanfrau weiss die böse Schwester sich geneigt zu machen, um sie ihrem Sohn *Djidar-Mós* zur Frau zu geben. Vorher muss aber *Busalei-Mirgän* getödtet werden. Die Schwanfrau verwandelt sich in eine Fliege, dann in Asche, die *Busalei-Mirgän* sammt dem von der Schwester dargereichten *Airan* verschluckt, worauf die Schwanfrau, in sein Inneres gelangt, sein Herz zerschneidet. Nach dem Tode des Helden nimmt die Schwanfrau die Schwester sammt aller Habe zu sich in ihre Heimath an der Vereinigung dreier schwarzer Flüsse. Schon in der ersten Nacht träumt *Kara-Kuruptju*, dass der Bruder zum Leben gekommen sei und sie, die Schwanfrau und alle Leute beider Jurten ums Leben bringen wolle. Bald erschallen Rosseshufe, es erscheint *Busalei-Mirgän*, der *Kara-*

Kuruptju mit den Füßen an den Sattel seines Rosses bindet, die Schwanfrau, ihren Mann *Djilbegün* und den Sohn *Djidar-Mós* tödtet und nach Hause zurückkehrt, wo die Schwester *Kesel-Djibäk* mit den von *Kudai* zu seiner Belebung herabgesandten Geschwistern *Kubai-Kós* und *Kubasen-Areg* seiner harrete. Er selbst nimmt sich *Kubasen-Areg* zur Gattin, seine Schwester aber giebt er dem aus der Fremde gekommenen Helden *Alten-Mirgän*, der bei ihm zu leben gelobt. Seine Schwester *Kara-Kuruptju* richtet *Busalei-Mirgän* so, dass sie ihren Tod im Feuer findet.

IX. *Küreldei-Mirgän* und *Kümüs-Areg*. *Küreldei-Mirgän* wird von seiner Schwester *Kümüs-Areg* aufgefordert sich zu *Kara-Chan* zu begeben, damit er sich um dessen Tochter *Kara-Djüstük* bewerbe. Sie schildert ihm die auf dem Wege drohenden Gefahren und giebt ihm Anweisung denselben zu entgehen. Glücklicherweise kommt er durch die ihn umringenden sieben Füchse und sieben Wölfe, als er aber ein lautes Pfeifen hört, blickt er sich, gegen die Weisung seiner Schwester, um und sieht einen schwarzen Hund mit feurigen Augen laufen. Als er mit dem Schwerte auf ihn losstürzt, ist der Hund verschwunden, er selbst stürzt vom Rosse und bleibt todt auf der Steppe liegen, sein Ross aber bewacht den Leichnam. *Kümüs-Areg*, die von Allem Bewusstsein hat, fliegt im Gewand mit Adlerflügeln zu dem Leichnam des Bruders und weint bei demselben. Während sie dort sitzt, sieht sie einen Mann, der den schwarzen Hund an einer eisernen Halfter hinter sich schleppt. Sie folgt dem Mann und erreicht seine Jurte. Als sie hinkommt, schläft der Eigenthümer der Jurte, *Kan-Mirgän*, dessen Schwester *Alten-Bós* die Gekommene unfreundlich aufnimmt. *Kan-Mirgän* giebt darauf selbst der *Kümüs-Areg* ein seidenes Kleid, sie aber bittet ihn sich ihres Bruders *Küreldei-Mirgän* anzunehmen. *Kan-Mirgän* übergiebt die Jungfrau der Sorge seiner Schwester und befiehlt dieser den in der Jurte angebundenen schwarzen Hund ja nicht loszulassen. Kaum ist *Kan-Mirgän* fort, so schlägt *Alten-Bós Kümüs-Areg* mit einer Eisenstange aufs Haupt, nimmt ihr das seidenes Kleid ab und lässt den schwarzen Hund los, nachdem sie ihm den Ring von der Schnauze genommen hat.

Als *Kan-Mirgän* zurückkehrt, packt er *Alten-Bös* an den sechzig schönen Flechten und peitscht sie unbarmherzig, bis *Küreldei-Mirgän* um Schonung für sie fleht. *Kümüs-Areg* kehrt nach Hause zurück, *Küreldei-Mirgän* aber reitet weiter zu *Kara-Chan*, bei dem 60 Helden um *Kara-Djüstük* freien, *Kara-Chan* giebt ihm die Tochter. Als man die Hochzeit feiert, erscheint das Ross *Kan-Mirgän's* ohne seinen Herrn und führt *Küreldei* zu der Stelle, wohin der schwarze Hund mit den Feueraugen den schlafenden *Kan-Mirgän* geschleppt hat. Er musste eilen, weil der Hund nur an diesem Tage schlief und dann wieder sieben Jahre nicht. *Küreldei-Mirgän* fesselt den Hund wieder, legt ihm den eisernen Ring um die Schnauze und öffnet seinen Magen, aus dem *Kan-Mirgän* fast unverseht hervorging, da ihm nur die Haare fehlten. Nachdem er mit wildem Rosmarin gewaschen ist, kehren die Haare wieder. *Kan-Mirgän* dankt seinem Retter, der ihn seiner Seits an die früher ihm selbst erwiesene Wohlthat erinnert. Den schwarzen Hund verbrennen die Helden und reiten darauf zu *Kara-Chan*, wo die Hochzeit fortgesetzt wird. Mit *Küreldei-Mirgän* und dessen Gattin kehrt *Kan-Mirgän* um und ladet sie in seine Jurte, wo er die böse Schwester niederschlägt und verbrennt. Darauf ziehen sie zu *Küreldei's* Jurte, wo *Kan-Mirgän* die Schwester *Küreldei's*, *Kümüs-Areg*, heimführt.

X. *Kan-Mirgän* und *Küreldei-Mirgän*. Zu *Kan-Mirgän*, der mit seiner Gattin *Kan-Areg* am Saum des weissen Meeres lebt, kommt ein goldner Pfeil von den neun Göttern mit der Weisung bei ihnen zu erscheinen. *Kan-Mirgän* zerbricht den Pfeil und achtet der Aufforderung nicht. Am nächsten Morgen erscheint der Held *Alten-Kus* um mit ihm zu kämpfen, wird aber besiegt. *Kan-Areg* macht ihrem Manne Vorwürfe darüber, dass er mit den Göttern kämpfe, da sie bald gebären werde. Es erscheint darauf ein aus neun Helden zusammengeschiedeter Held *Buidalei-Mirgän* auf einem aus neun Rossen zusammengeschiedeten Heldenrosse und macht dem *Kan-Mirgän* das Garaus. Das blutfarbene Ross *Kan-Mirgän's* entkommt und nimmt die neugeborenen Kinder *Kan-Areg's* in seine Nüstern. *Buidalei* tödtet auch *Kan-Areg* und verfolgt das blutfarbene Ross, das die Kinder zu retten

sucht. Es wendet sich zuerst an *Ai-Mirgän*, den *Buidalei-Mirgän* tödtet, dann an *Kartaga-Mirgän*, der dem *Buidalei-Mirgän* einen Pfeil nachsendet, darauf an den Blaustier (*Kök-Puga*), den *Buidalei-Mirgän* bezwingt und tödtet, ferner an die Chanenjungfrau, die dem Rosse keine Antwort giebt. Endlich nehmen sich *Katai-Mós* und seine Gattin *Kesel-Djibäk* der Kinder an. Als *Katai-Mós* den Kampf mit *Buidalei-Mirgän* beginnt und keiner den andern bezwingen kann, stürzt *Kan-Mirgän's* Sohn selbst hervor und tödtet *Buidalei-Mirgän*. Nach Jahresfrist erscheint ein Heldenross, das dem neunjährigen Knaben zugehört, dem *Katai-Mós* den Namen *Küreldei-Mirgän* zuertheilt, die Schwester aber *Kümüs-Areg* benennt. *Kümüs-Areg* fliegt in einem Gewand mit Adlerschwingen, das ihr *Kesel-Djibäk* giebt, in ihre Heimath, während ihr Bruder zu Ross dahineilt und dort Elennthiere erlegt, um ein Mahl zu bereiten und aus den Häuten eine Jurte zu errichten. Auf der Jagd entdeckt *Küreldei-Mirgän* einen schwarzen Felsen, vor dem sieben schwarze Helden Wache halten. Als er den vor dem Felsen befindlichen schwarzen Mann getödtet hat, thut sich eine Thür im Felsen auf und zum Vorschein kommen Volk und Heerden, die er in die Heimath treibt und dort ein grosses Festmahl anrichtet.

XI. Kara-Chan, Aidölei und Kanak-Kalesch. Der gefeierte Held *Kara-Chan* ruht selbst im Alter nicht und reitet trotz der Vorwürfe seiner Gattin unermüdlich auf die Jagd, die ihm nicht ergiebig ist. Eines Tages treffen ihn zwei Raben, die ihn zum Hochzeitsfest bei *Alten-Chan* einladen. So wenig er Anfangs einer solchen Einladung folgen will, muss er doch endlich folgen, zumal nachdem seine Gattin ihn berauscht und aufs Pferd gesetzt hat. Bei *Alten-Chan* ehrenvoll empfangen, findet er zwei Nebenbuhler an *Ak-Molot* und *Kan-Mirgän*. *Alten-Chan* stellt drei Aufgaben: einen weissen Stein von der Grösse eines Rosses aus der Meerestiefe hervorzuholen, mitten durch einen vom Himmel herabhängenden Goldring zu schiessen und drittens *Jedai-Chan* zu besiegen. Der ersten Aufgabe ist nur *Kara-Chan* gewachsen, der auch die zweite genügend löst und sich allein der dritten unterziehen will, während *Ak-Molot* und *Kan-Mirgan* sich zurückzie-

hen. Als er dem riesigen *Jedai-Chan* entgeneilt und vergeblich einen Pfeil auf ihn absendet, steckt *Jedai-Chan* Mann und Ross in seinen Köcher, eilt zu *Allen-Chan*, wo er sogleich die Hochzeit mit *Ai-Areg* zu feiern befiehlt. Nach Verlauf eines Jahres wird ein Sohn geboren, der zwei Jahre alt bereits Bogen und Pfeile handhabt. Im dritten Jahre sieht der Knabe Feuerspuren eines Rosses auf der Steppe und trifft einen siebenjährigen Knaben, der ihn in den Quersack des Sattels steckt und das Ross zu dem Vater *Kara-Chan* treibt, nachdem er zuvor davon gesprochen, dass derjenige, der ein junges Weib genommen, der alten Heimath nicht vergessen dürfe. Dadurch gemahnt bricht *Kara-Chan* mit Weib und Kind nach der alten Heimath auf. Auf dem Wege dahin eilt der dreijährige Knabe voran, schießt drei Gänse, die ihm aber der siebenjährige Knabe vorwegnimmt. Dies war der Sohn, den *Kara-Chan's* erste Gattin ihm nach der Abreise geboren hatte. Fortan blieb der dreijährige Knabe *Aidólei* nebst dem ältern Bruder *Kanak-Kalesch* in der Jurte der ältern Gattin *Kara-Chan's* und wurde von ihr liebevoll gepflegt. Beide Brüder reiten eines Tags nach verschiedenen Seiten aus, um bei der schwarzen Bergkoppe zusammenzutreffen. Dort angelangt wartet *Kanak-Kalesch* vergeblich auf *Aidólei* und findet ihn endlich im Kampf mit den 30 Söhnen eines 30köpfigen Ungethüms, die er sämmtlich allein tödtet. Wiederum zu Hause angelangt, macht sich *Kanak-Kalesch* zu *Jedai-Chan* auf, um Rache an ihm zu nehmen, weil er seinen Vater *Kara-Chan* sammt dem Rosse in den Köcher gesteckt hatte. Dort angekommen erfährt er, dass *Jedai-Chan* zu *Bury-Mirgän* geritten sei, um seine Kräfte zu messen; zugleich sieht er die schöne Tochter *Jedai-Chan's*, *Ai-Areg*, um die er für *Aidólei* wirbt. Auf die Bitte von *Jedai-Chan's* Gattin reitet er, als *Jedai-Chan's* Ross ohne Reiter erscheint, zu *Bury-Mirgän* und findet, dass dieser bereits *Jedai-Chan* getödtet hat. Entgegen tritt ihm der Held *Ak-Tas*, den *Kanak-Kalesch* ebenso wie den zu Hülfe eilenden *Bury-Mirgän* tödtet und sich dann zum Ulsse des *Bury-Mirgän* begiebt, wo dessen Vater *Boro-Chan* ihn um Wiederbelebung des Sohnes bittet. *Kanak-Kalesch* geht auf den Wunsch ein, jedoch unter der Bedingung, dass er dem

Bury - Mirgän nach der Wiederbelebung das Zeichen der Knechtschaft auf die Stirn drücke. Als *Bury-Mirgän* wieder lebend dasteht, zwingt *Kanak-Kalesch* ihn *Jedai-Chan* zu beleben, kehrt dann mit diesem in den Uluss *Jedai-Chan's* zurück, wo er nochmals für *Aidólei* um *Ai-Areg* freit. *Aidólei* erscheint nach neun Tagen bei *Jedai-Chan* und führt *Ai-Areg* heim. Als die Hochzeit vorüber ist, gehen beide Brüder auf drei Jahre in die Welt, *Aidólei* nach Sonnenaufgang, *Kanak-Kalesch* nach Westen. Gleichzeitig kehren sie heim, finden aber den Wohnsitz der Eltern zerstört und Volk und Vieh soeben fortgetrieben. Sie jagen den Räubern, den beiden Brüdern *Kandólei* und *Kanak-Kalesch* nach; tödten sie und bringen Volk und Vieh an die alte Stelle. *Kanak-Kalesch* begiebt sich darauf zur mächtigen Chanenjungfrau, bei der alle Helden der Erde gefangen waren und die in einem mit 40 schwarzen Rossen bespannten, 40rädri gen Wagen einherfuhr. Als er zu ihrer Jurte gelangt, ist sie gerade abwesend; er erzwingt sich den Eintritt von den 60 Helden, die Wache halten, und setzt sich trotz der Abmahnung von sieben Jungfrauen auf das goldene Lager in der Jurte. Als die Chanenjungfrau erscheint und ihn mit beleidigenden Worten empfängt, springt er auf, schlägt sie mit seiner Heldenpeitsche, schleppt sie zur Jurte hinaus und schlägt sie trotz ihrer Bitten so lange bis die ganze Heldenkraft ihr aus dem Leibe gepeitscht und nur noch die Kraft der Jungfrau zurückgeblieben war. Darauf wäscht er den Körper mit Lebenswasser und befiehlt den sieben Jungfrauen ihr ein Kleid zu bringen. Als *Kanak-Kalesch* wieder in die Jurte getreten und ihm bald darauf die Chanenjungfrau gefolgt war, wirbt er um sie. Sie holt aus einem goldenen Schrein einen grossen Bogen hervor, auf dem geschrieben stand, dass die Chanenjungfrau dem *Kanak-Kalesch* als Gattin bestimmt sei. Darauf befiehlt sie ihren Helden die Hochzeit anzurichten. Als die Hochzeit vorüber ist, entlässt *Kanak-Kalesch* alle Helden in die Heimath und kehrt selbst mit seiner Gattin und aller ihrer Habe zu seinem Bruder *Aidólei* und den Eltern heim.

XII. Alten - Taktai und Alten - Areg. Der dreijährige *Alten-Taktai* lebt mit seiner siebenjährigen Schwester *Alten-*

Areg in dem Eckenlande an dem Saum des weissen Meeres. Als er eines Tages auf die Jagd reitet, erscheint der grause, gefräßige *Alten-Aira* und wirbt um die Schwester. Als diese ihn an den Bruder weist, eilt er ihm nach und kehrt alsbald mit blutigem Maul und blutigen Händen wieder zu ihrer Jurte zurück. *Alten-Areg* hat indessen ein Gewand mit Adlerschwingen hervorgeholt und entflieht durch das Rauchloch nach oben. *Alten-Aira* folgt ihr auf der Erde mit dem Rosse. *Alten-Areg* nimmt ihre Zuflucht zu einem alten Manne, der in Lumpen einherwandelt, entgleitet ihm jedoch bald wieder, worauf *Alten-Aira* den Alten, der ihn ausschalt, mit der Peitsche in zwei Stücke schlägt. *Alten-Areg* kommt indessen zu einem Berge, wo die Brüder *Alten-Teak* und *Kümüs-Teak* die Gränze zweier Länder hüten. Beide weisen sie an den Helden *Alten-Kus* und seine kundige Schwester *Alten-Bürtjök*. Während *Alten-Aira* beide Brüder tödtet, kommt *Alten-Areg* zu *Alten-Kus*, findet ihn aber nicht zu Hause; die Schwester *Alten-Bürtjök* weist sie an die Brüder *Kan-Töngös* und *Kum-Töngös* und deren Schwester *Kubasen-Areg*. Auf dem Wege zu diesen sieht sie ihren Bruder *Alten-Taktai* an einem Haken zwischen Himmel und Erde hängen, auf den ihn *Alten-Aira* über sieben Länder geworfen hatte. Auf dem Haken war eine Inschrift, dass weder Götter noch Helden ihn herab zu nehmen vermöchten, obwohl Alle, sowohl die Menschen als Götter und Aina's Mitleid mit ihm hatten und alle Thiere des Waldes und die Vögel der Lüfte sich dort versammelt hatten. Während *Alten-Areg* beim Bruder weint, holt *Alten-Aira* sie ein und schlägt sie mit der Peitsche auf den Rücken, so dass ihr Gewand platzt und sie zu Boden sinkt; selbst kann er aber sein Ross, das in wilder Hast forteilt, nicht mehr halten. *Alten-Areg* erholt sich und gelangt zu *Kubasen-Areg*, deren Brüder abwesend waren. Obwohl *Kubasen-Areg* die Flehende anfangs zurückweist, erbarmt sie sich ihrer und kündet ihr ihre mögliche Rettung. Als *Alten-Aira* ebenfalls bei den Jurten der Brüder erscheint, bewirtheet ihn *Kubasen-Areg* und veranlasst ihn, der sich anfangs sehr sträubt, von einem süßen Wein zu kosten. Dadurch verlockt sie ihn immer mehr zu trinken, setzt ihm immer stärkere Getränke vor, bis er

endlich nach einem Jahre trunken niedersinkt und einschläft. Als er ein Jahr geschlafen hat, kehren die Brüder *Kan-Töngös* und *Kum-Töngös* heim und können vor Furcht kaum essen. Als *Alten-Aira* wieder erwacht, bewirthen die Brüder ihn nochmals in der Jurte des *Kum-Töngös*. Darauf geht *Kan-Töngös* um auch in seiner Jurte ein Mahl anzurichten; *Alten-Areg* folgt ihm flehend in die Jurte, wird aber von ihm zurückgewiesen. Als die Helden nun in der Jurte des *Kan-Töngös* sitzen und beide Brüder den *Alten-Aira* fragen, weshalb er *Alten-Areg* verfolge, hört man Tritte eines Heldenrosses. Es naht *Alten-Taktai*, der auf den grausam *Alten-Aira* losstürzt und nachdem er ein Jahr lang mit ihm gerungen, ihm das Garaus macht und auch sein Ross tödtet. Als er darauf mit seiner Schwester in *Kubasen-Areg's* Jurte sitzt, giebt er ihrem Verlangen nach und meldet ihr, wer ihm vom Haken geholfen habe, obwohl ihm dies verboten worden war. In demselben Augenblicke reisst sich sein Heldenross los und verschwindet. *Alten-Areg* fliegt in ihrem Gewand mit Adlerschwingen nach Hause, *Alten-Taktai*, den kein anderes Ross zu tragen vermag, folgt ihr auf der Erde zu Fusse nach. Er sieht, dass die greise Alte, die ihm vom Haken geholfen, sein Ross entführt. Zu Hause angelangt findet er, dass die sieben Kudai's ihm und der Schwester den in einem Berge verborgenen Reichthum der Eltern wiedergeschenkt haben. Aus Sehnsucht nach seinem Rosse, das er aufsuchen will, lässt er sich einen 90 Klafter langen Stab schmieden und ein Paar Schuh mit 90 Sohlen nähen und begiebt sich dann auf die Wanderung. Zweimal sieht er die greise Alte wieder und jedesmal, wenn er sie tödten will, sinkt er bewusstlos zu Boden. Als schon 60 Klafter vom Stabe und 60 Sohlen von den Schuhen abgeschlissen waren, sieht er einen Stein auf dem Wege liegen mit der Inschrift, dass er sein Ross bei *Jedai-Chan* finden werde. Weiter wandernd kommt er zu *Kara-Chan*, hört, als er an einer armseligen Jurte ein altes Ehepaar belauscht, dass *Kara-Chan* seine Tochter *Kara-Djüstük* dem Bruder des *Alten-Aira*, *Kan-Mirgän*, geben wolle, dass aber *Kan-Mirgän* an einer Stelle des Rückens verwundbar wäre. *Albang-Djas*, ihr Sohn, der in der Jurte *Kara-Chan's* schläft, würde zur Tödtung

Kan-Mirgän's behülflich sein. *Alten-Taktai* weckt *Albang-Djas*, der den *Kan-Mirgän* mit dem Bogen *Alten-Taktai's* tödtet, als *Kan-Mirgän* eben in *Kara-Djüstük's* Jurte treten will. Unter dessen hatte *Alten-Taktai* in dieser Jurte geruht und war von der Gattin und Tochter *Kara-Chan's* freundlich begrüsst und bewirtheet worden. *Alten-Taktai* und *Albang-Djas* gehen darauf beide zu *Jedai-Chan*, bei dem *Alten-Taktai* sein Ross wiedererhält. *Jedai-Chan* holt ein grosses Buch hervor, in dem geschrieben stand, dass die greise Alte, die dem *Alten-Taktai* vom Haken geholfen, die Jungfrau *Alten-Bürtjök* sei, welche *Kudai* ihm zur Gattin bestimmt habe; ferner erfährt er, dass jetzt *Kan-Mirgän* (sic) um *Alten-Bürtjök* freie. Man begiebt sich zu *Alten-Bürtjök*, die selbst Herrin ist und 70 Helden als Unterthanen bei sich hat. *Jedai-Chan* fragt die Jungfrau, ob sie *Kan-Mirgän* oder *Alten-Taktai* zum Mann wähle und sendet sie zu den sieben *Kudai's*, die ihr die Weisung geben *Alten-Taktai* zu wählen, der seine Schwester *Alten-Areg* dem *Kan-Mirgän* giebt. Zu *Kara-Chan* gekommen, setzt *Jedai-Chan* *Albang-Djas* an seine Stelle als Chan ein und giebt ihm *Kara-Djüstük* zur Gattin.

XIII. *Alten - Kôk*. Ein dreijähriger Knabe, der mit seiner siebenjährigen Schwester zusammen wohnt, wird an einem Morgen von zwei Boten von den sieben *Kudai's*, siebenzig Chanen und siebenzig Helden abgeholt, um mit dem aus der Erde emporgestiegenen *Aina Ai-Kün* zu kämpfen. Der Knabe lässt sich von der Schwester nicht zurückhalten dem Rufe zu folgen. Lange ringt der Knabe mit dem furchtbaren *Ai-Kün*. Es sehen die *Kudai's*, *Aina's*, Chane und Helden dem Kampfe zu. Endlich trägt der Knabe den *Aina* auf seinen Schultern bergan, bindet ihm Hände und Füsse, schneidet ihm Stücke Fleisches vom Leibe und zwingt ihn das Fleisch zu essen. Er kann ihn aber erst tödten, nachdem er seine Seele gefunden hat, die auf dem Rosse des *Aina* in dem Quersack bei einer zwölfköpfigen Schlange steckte. Als er die Schlange und den *Aina* getödtet hat, danken ihm die Götter, Chane und Helden und geben ihm den Namen *Alten-Kôk* und die Jungfrau *Ajasen-Ko* zur Gattin. *Alten-Artjol* aber, seine Schwester, erhält die Weisung sich nicht zu vermählen, sondern zu den

7 *Kudai's* in den Himmel zu kommen. Nachdem sie sich mit wildem Rosmarin und Meerwasser gewaschen hat, steigt sie in dem Gewand mit Adlerschwingen zum Himmel empor.

XIV. *Alten-Kök* und *Alten-Bürtjök*. Ein armer Knabe, der in einem armseligen Zelt lebt, hat ein einziges Füllen, das er sorgfältig pflegt, eines Morgens aber verzehrt findet. Nur der Kopf, die Füße, der Schweif und die Mähnen waren nachgeblieben. Er stellt eine Schlinge aus, die er beschwört und findet am nächsten Morgen einen weissen Wolf von drei Klafter Länge in derselben. Der Knabe peitscht den Wolf so lange bis dieser ihm Alles zu geben verspricht und sich als *Bürü-Chan*, den Wolfsfürsten, dem 600 Wölfe und 70 Chane gehorchen, zu erkennen giebt. Als der Knabe seiner Einladung folgt, werden ihm auf drei Steppen neun der besten Rosse und neun der schönsten Kleider von den Leuten *Bürü-Chan's* zur Auswahl vorgelegt, aber auf den Rath eines greisen Alten enthält sich der Knabe der Geschenke und bittet, in *Bürü-Chan's* Jurte angekommen, um die dort befindliche Katze, nachdem er die ihm angebotene Hälfte aller Habe ausgeschlagen hat. *Bürü-Chan* giebt ihm endlich die Katze, bittet ihn aber dieselbe gut zu pflegen. Mit der Katze gelangt der Knabe in sein Zelt, wo er Fleisch von Hasen und Auerhühnern herbeischafft, ein Mahl anrichtet und jeden Bissen mit seiner lieben Katze theilt. Eines Morgens hört er als er nach seinem Zelte zurückkehrt aus diesem einen Gesang erschallen. Als er nach genossenem Mittagsmahl sich zur Ruhe begeben hat, wird er durch ein entsetzliches Lärmen geweckt und sieht an Stelle der Katze eine Jungfrau, die ihre vielen Flechten löset und zum Zeichen, dass sie des Knaben Gattin sei, in zwei zusammenflieht. *Bürü-Chan* hatte dieser seiner Tochter, die nur bei der Ankunft des Knaben in eine Katze verwandelt worden war, die Hälfte seiner Habe mit dem Ataman *Albang-Mirgän* zugesandt. Um *Bürü-Chan's* Tochter *Alten-Bürtjök* hatte *Jebet-Mirgän*, der Sohn des mächtigen *Jedai-Chan*, lange gefreit. Jetzt will er Rache nehmen und lässt sich von seinem Vater nicht zurückhalten. Er erscheint in der Jurte *Alten-Bürtjök's* und macht ihrem Gatten, dem Knaben, den Vorschlag ein Wettsuchen anzustellen. *Jebet-*

Chan verwandelt sich in seiner Jurte in einen Bogen und Pfeil, welche der Knabe zu biegen anfängt, bis *Jebet-Chan* um Schonung bittet. Der Knabe will darauf nach Hause, wo er von *Alten-Bürtjūk* in eine Nadel verwandelt wird, die *Alten-Bürtjūk* in den Aermel steckt. Da *Jebet-Chan* ihn nicht auffindet, wird er sammt *Jedai-Chan* in Stein verwandelt. Darauf sendet *Alten-Bürtjūk* den Knaben um alle Habe *Jedai-Chan's* zu holen. In der Jurte *Jedai-Chan's* würde er auch des Füllens Seele in Gestalt eines Schwertes in einer Kiste finden. *Jedai-Chan* habe die Seele des Füllens in der andern Welt eingefangen, weil der Herr des Füllens der grösste Held auf Erden sein soll. Der Knabe kehrt mit dem Schwert und aller Habe *Jedai-Chan's* zurück, nur der von dem *Aina* besieigten einen Hälfte des Volks giebt er einen besondern Wohnsitz. Die Ueberreste des Füllens werden hervorgesucht und von *Alten-Bürtjūk* entgegengenommen. Am andern Morgen steht das Heldenross fertig gerüstet da und der Knabe giebt sich selbst den Namen *Alten-Kök*. *Bürü-Chan* stösst mit seiner Habe nun auch zu der Habe *Alten-Kök's*. Als *Alten-Kök* erfährt, dass 70 Helden und 700 andere Menschen des *Jedai-Chan* aus der Unterwelt ihn nach drei Tagen mit Krieg überziehen werden, eilt er selbst entgegen und will nach drei Jahren wiederkehren. Indessen war dem *Alten-Kök* ein Sohn geboren. Dieser war an einem Abende verschwunden und von sechs starken Helden aus dem bezwungenen Volke des *Jedai-Chan* sammt dem siebenten Helden *Tas-Ol* ins Meer geworfen worden. *Alten-Bürtjūk* kommt ihren Sohn suchend zu der Stelle, wo jene sechs Helden zum Zeitvertreib Felsen ins Meer rollen. Dort sinkt sie in Schlummer. Als sie erwacht, sieht sie jenseits des Meeres ein stattliches Gebäude, zu welchem am nächsten Tage die Hälfte des Volks sammt dem Vieh geführt wird. *Alten-Bürtjūk* verwandelt sich in eine eiserne Schwalbe und fliegt über das Meer: ihr begegnet *Tas Ol* in Gestalt eines Falken und übergiebt ihr das alles schaffende Feuerzeug des *Jedai-Chan*, das jene sechs Helden gestohlen hatten, und eine Dose, in der die Seele ihres Sohns befindlich ist. *Tas-Ol* schafft mit dem Feuerzeug 200 Helden, welche die

sechs Helden tödten und verbrennen und alles Volk und Vieh wieder zurückschaffen. Darauf kehrt auch *Alten-Kôk* zurück und nimmt den *Tas-Ol* als Bruder an.

XV. *Kan-Mirgän*, *Komdei-Mirgän* und *Kanak-Kalesch*. *Kulaty-Mirgän*, der sich seines Reichthums rühmt, erfährt von seinem Rosse, dass die Brüder *Kalanger-Tuidschi* und *Katai-Chan* sammt ihrem Schwager *Sokai-Alten* noch heute Zins von ihm verlangen würden. Zu Hause angelangt, erfährt er von seinem Sohne *Komdei-Mirgän* und seiner Tochter *Kubaiko*, dass *Kan-Mirgän* in seiner Abwesenheit dagewesen sei und ihn zum Kampfgenossen gegen jene Brüder und ihren Schwager gesucht habe. Gleich darauf kömmt der Bote von diesen zu *Kulaty-Mirgän*, der es gegen den Wunsch *Kan-Mirgän's* verräth, dass letzterer bei ihm gewesen sei. Als *Kulaty-Mirgän* erfährt, welchen Zins man zu zahlen habe, geht er um den Brüdern sein eignes Haupt darzubringen, da er keine Zobel zu geben habe. Zur Jurte der Brüder gekommen, tödtet er jedoch beide mit einem Pfeile, findet aber selbst seinen Tod durch ihren Schwager *Sokai-Alten*. Sein Ross kehrt heim, nachdem es neun Tage lang von den Hirten *Kulaty's* aufgehalten worden ist. *Komdei-Mirgän* reitet aus um des Vaters Tod zu rächen. Er tödtet *Sokai-Alten*. Als er aber seine Habe heimtreiben will, sieht er einen schwarzen Fuchs vor sich laufen, bei dessen Verfolgung er von einer steilen Koppe rückwärts fällt und ein Bein bricht, worauf aus der Erde der neunköpfige *Djilbegän* auf dem 40hörnigen Stier herbeikommt und ihm das Haupt abhaut, das er mit sich unter die Erde nimmt. Als das Ross *Komdei-Mirgän's* heimkehrt, bricht *Kubaiko* auf zu der Stelle, wo ihr Vater und Bruder getödtet sind und begiebt sich dann in die Unterwelt, um das Haupt ihres Bruders zu holen. Auf dem Wege zu der Wohnung der neun *Irle-Chane* sieht sie verschiedene seltsame Dinge und trifft eine Jungfrau *Kan-Areg*, *Kan-Mirgän's* Schwester, die ihr ein Tuch für den Bruder mitgibt und den Weg zu der Wohnung der *Irle-Chane* schildert. *Kubaiko* gelangt zu dieser Wohnung und wird von dem Obersten der neun *Irle-Chane* durch neun Gemächer Strafe Leidender geleitet. Im zehnten Raum fordert sie von den versammelten neun *Irle-Chanen*

Rechenschaft über die Handlung des *Djilbegän* und fordert das Haupt des Bruders zurück. Als Bedingung wird ihr die Aufgabe gestellt einen in die Erde versunkenen Hammel bei den sieben Hörnern in drei Rucken bis auf die Schultern zu heben. Darauf wird *Kubaiko* durch neun mit Menschenköpfen angefüllte Gemächer geführt, in deren mittelstem sie das Haupt des Bruders findet. In dem zehnten Gemache hebt sie den Hammel aus der Erde, worauf ihr die *Irle-Chane* das Haupt des Bruders herausgeben und sie um ihren Rath bitten, wie sie *Kan-Mirgän* verbrennen können. Sie wird dahingeführt, wo *Kan-Mirgän* sich befindet, reicht ihm das Tuch seiner Schwester *Kan-Areg* und macht den *Irle-Chanen* Vorwürfe, dass sie einen so mächtigen Helden peinigen. Bevor sie scheidet, erhält sie von den *Irle-Chanen* Erklärung der auf dem Wege gesehenen seltsamen Dinge, so wie Aufschluss über die in den neun Gemächern Strafe Leidenden. Zum Sonnenlande gekommen, bringt *Kubaiko* das Haupt des Bruders zu seinem Leichnam; sie erhält von *Kudai* Lebenswasser und ist im Begriff ihren Bruder zu beleben, als ein Held naht, der *Komdei-Mirgän* hinter sich auf sein Ross nimmt, worauf dieser zum Leben kommt. Die in eine Schwalbe verwandelte *Kubaiko* nimmt ihre frühere Gestalt an, als sie *Komdei-Mirgän* in bester Eintracht mit dem herbeigekommenen *Kanak-Kalesch* sieht, und eilt dann um ihren Vater zu beleben. *Komdei-Mirgän* und *Kanak-Kalesch* werden Brüder und machen sich in die Unterwelt auf um Strafen zu verhängen über *Djilbegän* und die böse *Ütjün-Areg*, die in Gestalt eines schwarzen Fuchses *Komdei-Mirgän* verlockt hatte. Zu den neun *Irle-Chanen* gelangt, will *Komdei-Mirgän* auf den obersten derselben schiessen, muss es aber lassen; *Kanak-Kalesch* erzwingt die Herausgabe des *Kan-Mirgän*, der sich nun als ältester Bruder zu *Komdei-Mirgän* als mittlern und *Kanak-Kalesch* als jüngsten gesellt. Als sie zusammen weitergehen, begegnen sie einem Alten mit sieben schwarzgrauen Hunden, der ihnen Gegenwärtiges und Künftiges kündigt. Sie erfahren, dass der in der Tiefe wohnende *Talai-Chan* den *Djilbegän* und den Boten der Heldenbrüder *Kalanger-Taidschi* und *Katai-Chan* gesotten und verzehrt habe. Den *Talai-Chan* stürzt *Kan-Mirgän*

auf Wunsch von seinem Sohne *Tdze-Mökö* in einen Kessel. Zu *Üzüt-Chan*, dem Vater *Üjün-Areg's* gelangt, erfahren sie, dass letztere so eben von Hause gegangen sei, verfolgen sie und sehen sie mitten auf einer Steppe in einen grossen Stall laufen, dessen Dunkelheit erst durch die Schwerter der Helden erhellt wird. Endlich fängt *Kanak-Kalesch* den schwarzen Fuchs, den die Helden zu Tode peitschen. Wieder zum Sonnenlande gekommen, treffen sie den Zauberer *Kögel-Chan* wieder, der ihnen wiederum künden muss; auch heisst er den *Komdei-Mirgän* seine Schwester *Kubaiko* dem *Kanak-Kalesch* zur Gattin zu geben, selbst sollte er *Kan-Areg*, *Kan-Mirgän's* Schwester, heirathen. Hierauf wird die Hochzeit der Helden gefeiert und die drei Heldenbrüder leben in Frieden weiter.

Diese kurze Inhaltsangabe der einzelnen Heldensagen ist weit entfernt davon eine erschöpfende Charakteristik derselben zu beanspruchen. Eine solche wird erst möglich, wenn man auf die feineren Züge der Sagen nicht minder achtet, als auf die gröbern Umrissse der einzelnen Stoffe, weshalb ich den Druck der ganzen Sammlung recht bald zu bewerkstelligen suchen werde. Nachfolgendes Bild des tatarischen Heldenlebens kann als eine Art Einleitung betrachtet werden.

Der Wohnsitz der Helden ist gewöhnlich in einem Eckenlande, an dem Saume eines Meeres, an dem Fusse eines hohen Berges. Dort steht die Jurte des Helden, die ursprünglich wohl aus Elennhäuten errichtet wurde, bei mächtigen Helden aber von Gold und Silber strahlt. In der Jurte befindet sich die reiche Habe des Helden, namentlich zahlreiche Kleider in vielen Kisten. Vor der Jurte steht der goldene Pfosten, an dem das Ross des Helden angebunden steht und an den auch die ankommenden Helden ihre Rosse binden. Um die Jurte herum wimmelt es auf der Steppe von dem Vieh, das aus zahlreichen Rosstabunen, aber auch aus Rindern und Schaafeu besteht. Das Gewimmel der letztern vergleicht man mit Nissen, während sonst auch ein Vergleich mit Ameisen vorkommt, wobei natürlich auch die schwarzhäuptigen Menschen mit berücksichtigt werden.

Der Held selbst giebt sich schon als Kind zu erkennen;

schon im Alter von zwei Jahren kann er einen Bogen handhaben; nicht selten sind dreijährige Helden, es kommen aber auch fünf- und siebenjährige vor. Neun Jahre scheinen der weiteste Termin bis zur Mündigwerdung des Helden zu sein. Im Gegensatz dazu befindet sich die Aussage eines Helden, dass er 40 Jahre seiner Kindheit unter einem Stein verborgen gelegen habe. Ist der Held erwachsen, so erhält er sein Heldenross, das er sich selbst mit der Fangschlinge aus der Rosstabune einfängt und es dann vollständig gerüstet in Empfang nimmt. Zugleich wird ihm dann sein Name verliehen und ihm dabei Lehren gegeben:

«Weiche keinem andern Helden,
Lass von keinem dich verspotten!
Den zu dir gekommenen halte,
Nicht besuche du den Helden,
Der bei dir noch nicht erschienen!
Mögst du nie dein Blut vergiessen!»

Im seltnern Fall giebt sich der Held selbst seinen Namen. Oft erscheint das Heldenross auch selbst und an dem Vorderbug des Sattels ist dann der Name des Helden, dem es bestimmt ist, zu lesen. Auch ist es in solchem Fall mit der vollständigen Heldenrüstung und den Waffen behangen. Den erwachsenen Helden vergleicht man mit einer schlanken Pappel ohne Aeste, nennt man ein Kameel ohne Buckel. Seine Stimme schallt gleich dem Donner, wie das Gebrüll der Thiere des Waldes und ist so kräftig, dass Felsen bersten. Die Hauptbeschäftigung des Helden ist die Jagd, von der er mit reicher Beute heimkehrt und dieselbe unter seine Untertanen vertheilt, während er es sich selbst an dem Einfachsten genügen lässt. Sitzt er daheim in seiner Jurte, so befiedert er Pfeile oder spielt, auf dem goldnen Lager ruhend, die 40- oder 60-saitige Harfe. Doch nicht darf der Held stets in seinem Ulsusse oder dessen Nähe weilen. Er muss hinaus um die Welt kennen zu lernen und bekannt zu werden; er muss andere mächtige Helden aufsuchen, um sich mit ihnen im Kampf zu messen. Der Kampf kann nach gegenseitiger freundlicher Begrüssung und Bewirthung beginnen, aber eben so häufig erscheint

der Ankommende vor der Jurte eines andern Helden und fordert ihn mit kräftiger Stimme zum Kampfe heraus. Dabei ist von einer Wahl der Waffen die Rede. Zuerst greift der Held zum Schwert, dann zum Speer und endlich zum Bogen, der nicht selten von grosser Spannkraft ist. Wenn alle Waffen nichts fruchten, geht es an den Ringkampf, der oft 7 — 9 Tage, ja 3 — 7 Jahre dauert. Die Helden ringen so, dass die Erde gleich einer Wiege wankt und bebt, dass Felsen bersten und das Meer austritt. Vor dem Kampfe mächtiger Helden müssen die Grundvesten der Erde gefestigt werden. Der Ringkampf endigt gewöhnlich mit dem Tode eines der beiden Ringenden, da der Glaube besteht, dass es nur einen grössten Helden auf Erden geben dürfe. Ein seltener Fall ist es, dass die getrennten Leibeshälften wieder zusammenwachsen, wie es mit *Bulat* (VI) geschieht. Oft gelingt es erst den Helden zu tödten, wenn man seiner in irgend einer Gestalt verborgenen Seele habhaft geworden ist. Ist der Feind zu Boden geworfen, so wird sein Rückgrat zerhauen und ihm gewöhnlich so gründlich das Garaus gemacht, dass von dem Leibe nichts nachbleibt, was die Hunde riechen könnten, nichts von seinem Fleische für die Krähen, für die Elstern. Bei besonders erbittertem Kampfe kommt es vor, dass man dem Gegner Stücke Fleisches vom Leibe reisst und diese ihn zu verzehren zwingt. Bei besonders gefährvollen Unternehmungen verbinden sich starke Helden und betrachten sich fortan als Brüder.

Aber nicht allein um seine Kräfte zu messen, zieht der Held von Hause. Er muss auch fort um sich um die Hand einer schönen Jungfrau zu bewerben. Ueber die Hand der Jungfrau verfügt der Vater oder der Bruder, wo diese fehlen, die Jungfrau selbst. Gewöhnlich ist es aber schon von *Kudai* bestimmt, welche Jungfrau einem tapfern Helden zu Theil werden soll. Der Wille *Kudai's* ist meist auf einem Bogen oder in einem Buche verzeichnet, kann aber auch in seinem Wohnsitz im Himmel erfahren werden. Finden sich mehrere Bewerber ein, so werden nicht selten Aufgaben gestellt, von deren Lösung der Erfolg abhängt. Dahin gehört der Wettlauf der Rosse, der Wettkampf, das Schiessen durch die Mitte ei-

nes Ringes, ja noch schwerere Dinge, das Hervorholen eines grossen Steines von dem Boden des Meeres, die Bewältigung eines mächtigen Helden. Demjenigen, dem die Lösung der Aufgaben gelingt, wird die Jungfrau zu Theil. Sobald diese den ledigen Stand verlässt, löset sie ihre vielen, ja 60 Flechten und flicht sie in zwei zusammen, daher denn die Frau das Epithet «die zweiflechtige» hat. Es beginnt dann das Hochzeitsmahl, bei dem die Helden weidlich schmausen und trinken. Es werden zu demselben ganze Rosstabunen geschlachtet und *Airan* und *Kumys* in Menge bereitet. Ausser diesen Getränken ist noch von einem grünen Ehrenwein die Rede, der einem besonders hochgehaltenen Gaste bei der Ankunft gereicht wird. Ist das Hochzeitsmahl, das mehrere Tage dauern kann, vorüber, so gehen die Gäste auseinander und der Held führt die junge Frau heim, wobei er gewöhnlich von dem Vater oder Bruder derselben auf den halben Weg geleitet wird. In der Heimath angekommen, feiert der Held seine Hochzeit nochmals. Ist der Held besonders mächtig, so kann er das Erscheinen auf seiner Hochzeit fordern, ja er droht das Ausbleiben mit dem Tode zu bestrafen. Sind die Eltern oder die Schwester des Helden noch am Leben, so errichtet der Held eine neue Jurte für sich und seine Gattin. Hat er die Hochzeitsfeierlichkeiten hinter sich, so begiebt er sich nach wie vor auf die Jagd und wird, heimgekehrt, von der Gattin mit Speise und Trank bewirthet, worauf er sich der Ruhe hingeben kann. Sein Schlaf dauert nicht lange, er bricht zu neuen Jagden auf, doch nach grossen Unternehmungen schläft er 3 Tage, 7 Tage, sogar 1 Jahr, ja 7 Jahre.

Die Gattin ist die treue Beratherin des Helden, sie warnt ihn, wiewohl oft vergeblich vor drohenden Gefahren, giebt ihm klugen Rath, muss aber auch oft durch seine Rohheit leiden, ja sogar die Schläge der Heldenpeitsche aushalten, die ausser dem Rosse meist das weibliche Geschlecht empfinden muss. Dagegen schlagen auch die Weiber in ihrem Zorn nicht weniger darauf los, sogar mit gewichtigen Eisenstangen auf das Haupt der Männer. Statt des Rosses, das das Weib nur in seltneren Fällen besteigt, hat sie ein Gewand mit Adlerschwingen, das sorgsam als Erbstück in goldnem Schrein

aufbewahrt wird; seltner erscheint ein Gewand mit Schwanenflügeln. Die Beschäftigungen des Weibes sind sonst Nähen und Sticken, hauptsächlich aber die Pflege der Kinder. Fehlen solche, so erbittet man sich von einem kinderreichen Helden einen Sohn, wenn nicht *Kudai* einen solchen an Kindes Statt sendet. Die höchste Zahl der Söhne scheint neun zu sein, nur ein 30köpfiges Ungethüm hat 30 Söhne. Gewöhnlich erscheint ein Sohn, auch zwei Söhne. Dem Sohne steht oft eine kluge Schwester zur Seite, es kommen aber auch zwei Schwestern vor, von denen die eine gut, die andere böse ist. Nur ein Thor gelobt seinen Sohn oder seine Kinder einem andern, der entweder selbst eine böse Macht ist oder von einer solchen abhängt.

Das Heldenross strahlt wie Sonne und Mond, ist goldhaarig und goldenmähnig und hat die verschiedensten Farben; es kann weiss, weisslich blau, blutfarben, fuchsroth, braun, grau u. s. w. sein. Aus den Augen sprüht ihm Feuer, aus den Nüstern quillt der Rauch hervor und von seinem heissen Athem schmelzen die Zügel. Sein Wiehern ist bedeutungsvoll. Es läuft den Raum eines Monats in einem Tage, die Strecke eines Jahres in sieben Tagen. Der Schweiss dampft ihm dabei gleich einem Nebel von den Füßen, Wind und Stürme blasen aus seinen Nüstern. Es ist der treueste Freund des Helden, es warnt ihn vor Gefahren, kündet ihm die Zukunft, hilft ihm aus der Noth, bewacht seinen Leichnam, schafft Mittel zu seiner Wiederbelebung, rettet seine Kinder und ernährt sie. Ein solches Ross ist mit Menschenstimme begabt und hat die Möglichkeit Menschengestalt anzunehmen und dann das Geschlecht willkürlich zu wechseln. Es kann unsägliche Mühsal aushalten, ja 30 Jahr mit dem Helden hungern; Speise leckt es sich von trocknen, Trank von nassen Steinen. Nur das dem Helden bestimmte Ross vermag es ihn zu tragen, die andern brechen unter ihm zusammen. Ein echtes Heldenross geht nur auf den unwegsamsten Wegen. Es hat Stableschufe, die einen Pfeil im Laufe aufhalten können. Soll es gen Himmel fliegen, so erhält es Silberschwingen. Die Seele von dem Rosse *Allen-Taktai's* hatte *Jedai-Chan* in der Unterwelt eingefangen und

verwahrte sie in Schwertgestalt. Wunderliche Rosse kommen auch vor; so Rosse mit drei Ohren, andere mit sechs Füßen, welche bei Verheirathungen zur Mitgift gehören. Der Name des Rosses ist gewöhnlich mit dem Namen des Helden in Allitteration. *Ak-Chan's* Ross heisst *Ag at*, das weisse Ross, *Aidólei's* Ross *Ag oi at*, das weisslich blaue Ross, *Kök-Molot's* Ross *Küg at* das blaue Ross u. s. w. Die Zügel des Rosses sind nicht selten silbern und golden. Der Sattel strahlt im schönsten Glanze; auf seinem Vorderbug ist der Name des Helden zu lesen. Der Quersack des Helden wird gebraucht um Kinder, ja auch erwachsene Helden zur Schmach hineinzustecken. Bauchgurt und Schwanzriemen können mehrfach sein.

Die Waffen des Helden sind hin und wieder von besonderer Natur. So hat *Kobirtschi-Taidschi* ein Schwert, das selber schneidet, *Kutai-Chan* einen goldnen Pfeil, der voll Leben selbst einherfliegt und zu seinem Besitzer zurückkehrt. Die Schwerter der Helden funkeln so mächtig, dass sie in der Finsterniss leuchten und Tageshelle verbreiten. Der Bogen eines grossen Helden ist so mächtig, dass sich beim Spannen Wasserstrahlen von ihm ergiessen und Rauch emporsteigt, auch das Ross des Helden dabei in den Boden sinkt. Er kann nur von dem Besitzer gespannt werden oder von demjenigen, der ihn in seinem Namen spannt. Der Köcher *Jedai-Chan's* ist so gross, dass Mann und Ross in ihm Platz finden können, der Köcher *Alten-Bölte's* kann das goldne Horn des weissen Widders mit vielen Kräutern und Federn in sich aufnehmen. Der gewöhnlichen Kleidung des Helden, des Eisenhemdes und des dazu gehörigen Gürtels brauchen wir nicht besonders zu erwähnen.

Erlangt der Held Macht über andere oder wird er von *Kudai* zum Oberherrn eingesetzt, so hat er die Verpflichtung Tribut zu sammeln. Dazu kann er vier bis acht Jahre nöthig haben. Es kommt vor, dass der mächtige Fürst sich von seinen Vasallen Kinder und Rosse als Tribut zahlen lässt. Als Zeichen der Herrschaft hat der oberste Herrscher einen goldnen Stab in Händen. Es reiten sechs Helden vor und sieben hinter dem mächtigen. Hat der Eroberer sich andere Helden

mit Gewalt unterworfen, wie z. B. *Bulat* seine 60 Helden, so kann es ihm geschehen, dass sie ihm untreu werden und seinen Untergang herbeiführen. Dem Geknechteten kann mit einem Ringe das Zeichen der Knechtschaft auf die Stirn gedrückt werden. Die Untertanen des Helden werden gewöhnlich als reines Volk bezeichnet. Als beschimpfende Strafen finden wir Nahrung aus der Hundeschaale ²⁾ und Einschließung in finstern Verwahrsam, so dass der Schuldige das Tageslicht nur durch ein Nadelöhr erblicken soll.

Ueber der Erde oder dem Sonnenlande wohnen in dem Himmel die sieben oder nach andern neun *Kudai's* in einer Jurte. Vor der Jurte steht ein goldner Pfosten, an den die Rosse angebunden werden. In der Jurte sitzen die sieben *Kudai's* hinter dem Vorhang und haben ein grosses Buch vor sich, in welchem die Gebornen und Verstorbenen verzeichnet und auch die Geschicke der Menschen zu lesen sind. Die sieben *Kudai's*, neben denen später auch wohl in Folge christlichen Einflusses nur ein *Kudai* genannt wird, senden zu den Sterblichen eine Schrift herab, die das Loos derselben und dem Helden seine Gattin bestimmt. Wer nicht gehorcht, geräth in Gefahr versteinert zu werden. Die *Kudai's* sind selbst in Angst vor dem Ende der Dinge. Sie senden einen Goldpfeil um einen Helden zu sich zu bescheiden, sie lassen einen Knaben holen, um einen *Aina* zu bekämpfen. Dazu haben sie ihre Boten, die sie auch senden um getödtete Helden zu beleben. Die Tochter eines Götterboten wird durch den in den Himmel fliegenden Pfeil des *Kobirtschi-Taidschi* an der linken Hand verwundet. Zur Strafe wird dem Helden die halbe Kraft und die halbe Einsicht genommen. Die *Kudai's* verhängen verschiedene Strafen. So wird *Ak-Molot* zur Strafe für seinen Uebermuth von zwei Bergen erdrückt, demselben werden nicht Helden, sondern nur schlichte Männer als Söhne geboren. *Allen-Kök* wollen die *Kudai's* zur Strafe dafür, dass er mit seiner Schwägerin gerungen, in einer eisernen Kammer verbrennen. Die *Kudai's* nehmen sich aber auch der Men-

2) Aus einer solchen lässt man auch den *Gesser-Chan* in seiner Jugend essen, S. 22.

schen an. Den Bedrängten erscheint in der Stunde der Noth ein Alter in Lumpen oder schlechten Kleidern, der ihnen hilft und ihnen guten Rath giebt. Wo die *Kudai's* nichts an den Geschicken ändern können, sind sie von Mitleid erfüllt. Die Menschen rufen die *Kudai's* um Hülfe an, nehmen sie zu Zeugen, nennen ihren Namen bei Beschwörungen, danken ihnen für Rettung aus Gefahren durch Verbeugungen. Es kann aber auch vorkommen, dass die *Kudai's* Neid empfinden.

Die Erde, welche auch die schwarze Erde benannt wird, das Sonnenland, enthält eine Anzahl von Ländern, die man auch Himmelsländer nennt. Die höchste Zahl scheint 70 zu sein, von denen man 8 Jahre lang den Tribut einsammelt. Häufig werden 6, 7, auch 12 Länder genannt. Wo Himmel und Erde zusammengehen, befindet sich ein hoher Eisenberg, an dem *Jedai-Chan* seinen Sitz hat; sieben Jahre braucht man, um von dort ins Land *Ak-Chan's* zu gelangen. Es kommen weisse Meere an weissen Bergen, auch ein blaues und schwarzes Meer vor, an welchen *Ak-Chan* (der weisse Chan), *Kök-Chan* (der blaue Chan) und *Kara-Chan* (der schwarze Chan) ihren Sitz haben. Man spricht von den Quellen des Meeres, aus denen seine Wassermasse hervorströmt, welche aufgehalten werden kann.

Aus dem Sonnenlande gelangt man durch eine Höhle in die Unterwelt. Es werden 17 Erdschichten genannt. Den 7 *Kudai's* gegenüber stehen 7 *Aina's*, welche ihnen feindlich sind. Besonders geängstigt werden die *Kudai's* durch den *Aina Ai-Kün* (Mond-Sonne), den sie endlich durch den Knaben *Alten Kök* bezwingen lassen. Den *Aina's* nahe stehen die Schwanfrauen, deren es vierzig giebt, die aber in eine einzige zusammenwachsen können. Die grause Schwanfrau hat ihren Sitz in der 17ten Erdschicht in einem linsenbaumfarbenen Felsen. Sie peitscht ihre Lenden mit einem Schwerte und eilt dann raschen Fluges einher. Sie schlürft drei Handvoll Blut aus der Brust eines Helden und stärkt sich dadurch so, dass sie vierzig Jahre laufen kann. Sie stiftet gern Böses. Als ihr Gemahl wird *Djilbegän* genannt, der anderswo als neunköpfiges Ungethüm auf einem vierzighörnigen Stier geschildert wird

und im Dienste der *Irle-Chane* auftritt. Der Sohn der Schwanfrau ist *Djidar-Mós*, der mit den Eltern an dem Zusammenfluss dreier schwarzer Flüsse wohnt. Diesem sucht die Mutter dadurch eine Frau zu schaffen, dass sie durch Zurückscheuchung des Wassers eine Dürre hervorbringt und eine Jungfrau *Kara-Kuruptju* sich geneigt macht. Um deren Bruder *Busalei-Mirgän* zu tödten, verwandelt sie sich in eine Fliege und dann in Asche. Von dem Helden mit dem von *Kara-Kuruptju* gereichten Tranke verschluckt, zerschneidet sie sein Herz mit einem Messer. Die älteste der Schwanfrauen wird als hanfhaarig geschildert. Die jüngste, *Ojendje-Kara*, schleicht in Gestalt eines schwarzen Fuchses einher und verlockt die Helden in die Unterwelt; trotz ihrer Verwandlung in einen stumpfschwänzigen Wolf kommt sie um. Auch *Ütjün-Areg*, die Tochter des in der Tiefe wohnenden *Üzüt-Chan*, welche in Gestalt eines schwarzen Fuchses Unheil stiftet, wird von den Helden, die sie packen, zu Tode gepeitscht. An einem Meere in der Tiefe wohnt auch *Talai-Chan*, ein berühmter Menschenfresser, der den *Djilbegän* packt und verzehrt, selbst aber auch gesotten wird. Als eigentliche Herren der Unterwelt treten die neun *Irle-Chane* auf, die ein Haus mit 40 Ecken bewohnen. Vor dem Hause steht ein Lärchenbaum, an den die *Irle-Chane* ihre Rosse binden. In neun Gemächern leiden verschiedene Sünder ihre Strafen, in neun andern Räumen sind Menschenköpfe aufgestellt. Die neun *Irle-Chane* halten Rath unter Vorsitz ihres Obersten (Atamans). Bei ihnen schmieden 40 Männer Hämmer, 40 Männer Sägen und 40 Männer Zangen.

In der Unterwelt setzen die Helden ihre Feindschaft fort, sie können von dort befreit werden, aber daselbst auch nochmals ihren Tod finden. *Ak-Molot* war von *Kudai* zu ewiger Verdammniss bestimmt. Wir finden ganze Heere dort im Streit. Wie wir oben sahen wird die Seele eines Rosses von *Jedai-Chan* dort eingefangen. *Jedai-Chan* steht überhaupt in genauer Verbindung mit der Unterwelt. Er war halb ein *Aina*. Es heisst von ihm, dass er mit der Mondesscheibe alterte und jung ward und dem Tode nicht unterworfen war, so lange die sieben bösen Hunde mit eisernen Zungen und

Pfoten bei ihm angebunden standen ³⁾. Reissen sich diese Hunde los, bellen und heulen sie nur einmal, so naht Allem gleich das Ende. Neben diesen sieben Hunden sind auch die sieben Füchse und sieben Wölfe zu erwähnen, welche *Küreldei-Mirgän* bellend umringen. *Jedai-Chan's* Sohn *Jebet-Mirgün* will *Alten-Kök* durch Wettsuchen besiegen. Aehnlich auch *Ai-Areg*, welchen Namen auch *Jedai-Chan's* Tochter trug, die *Aidólei* heirathet (I).

Die einzelnen Sagen enthalten verschiedene märchenhafte Gestalten, die an *Djilbegän* erinnern. So wird ein Ungethüm mit 30 Köpfen erwähnt, das 30 Söhne hat. Wie *Djilbegän* reitet auch *Katai-Chan* auf einem Stier mit 40 Hörnern, den er nicht mit der Peitsche lenkt, sondern mit einem hölzernen Hammer, mit dem er ihn auf den Kopf schlägt. Der mit *Katai-Chan* sicher identische *Katai-Alep* tritt nebst *Katendjula* als Freund der Schwanfrau auf und es heisst von ihm, dass das Haupt des *Aina* ihm, der in der neunten Erdschicht wohnt, unterthan war. Er hat ein Ross mit neun Klafter langem Rücken.

Andere Ungethüme sind der *Kiro-Balak* (d. h. alter Fisch), dem *Katai-Chan* jährlich 60 Kinder darbringen muss. In anderer Fassung ist es eine goldene Schlange mit silbernem Horn, deren Augen 12 Spannen von einander entfernt waren, welche Helden sammt ihren Rossen verschluckt und in deren Bauche *Katai-Chan* seinen Sohn *Busalei-Mirgän* wiederfindet. Ebenso wird *Kan-Mirgän* aus dem Magen eines Hundes ⁴⁾, der sieben Jahre nicht schläft, wieder errettet. Eine Grausengestalt ist der Blaustier *Kök-Puga*, dessen sechs Hörner in die Wolken reichen. *Torantai-Chan* besitzt einen weissen Widder mit sechs goldnen Hörnern, in der Unterwelt ist ein Hammel mit sieben Hörnern in die Erde versunken.

In Zusammenhang mit der Unterwelt steht der Lärchenbaum. Vor der Behausung der *Irle-Chane* wächst ein solcher

3) Im *Gesser-Chan* S. 98 u. 140 wird ein kupferfarbener bellender Hund mit Kupfer-Schnauze auf einem Kupferberge erwähnt.

4) Im *Gesser-Chan* S. 261 kommen zwei menschenfressende Hunde vor; vergl. auch Wolf, Beiträge zur deutschen Mythologie, 2te Abth. S. 413.

neunfach aus einer Wurzel hervor und ist seit Anbeginn der Zeiten da. An ihn binden die *Irle-Chane* ihre Rosse. An dem Fusse des Eisenberges bei *Jedai-Chan* standen sieben Lärchenbäume, auf denen zwei Raben ihr Nest haben. Die Lärche gilt als Unheilsbaum. Bindet *Alten-Taktai* sein Ross an den Pfosten aus Lärchenholz, so naht ihm Untergang. *Katai-Chan* bittet seinen Sohn *Busalei-Mirgan* ihn nicht in der Erde zu bestatten, sondern auf den zusammengebundenen Wipfeln von neun Lärchenbäumen. Die gewöhnliche Art der Bestattung ist in der Erde, bei Vornehmen in goldnen und silbernen Särgen. Verbrennen des Leichnams scheint nur als Strafe angewandt zu werden. In Zusammenhang mit der Unterwelt steht seiner Schwärze wegen auch der Linsenbaum. Die Felsen der Unterwelt haben seine Farbe. — Sonst werden auch die Pappel und die Birke erwähnt, beide als Wunderbäume: eine goldene Pappel, deren Blätter unter des Rosses Hufe gelegt eine Brücke über das Wasser bilden, eine goldene Birke, an deren Wurzeln eine goldene Schaale mit Lebenswasser vergraben ist, sie selbst aber von oben bis unten mit weissem Moosse bewachsen, das auf den Leichnam gestreut ihn wie der zum Leben weckt. Von mächtiger Wirkung ist auch der wilde Rosmarin, welcher verlornes Haar wiedergiebt, wunde Stellen heilt und unter den *Kudai's* zu erscheinen befähigt, somit also als Reinigungsmittel dient. Als solches gilt auch die Milch, mit der sich *Kök-Katai's* Gattin den Mund ausspült, bevor sie den furchtbaren Namen *Allarik's* ausspricht.

Andere mächtige Mittel sind dem Zauberer *Balamon-Kam* seine neun Trommeln, von denen die neunte kupfern und am mächtigsten ist. *Kubasen-Areg* späht, nachdem sie 12 Seidensträhnen auf die Hand der Jungfrau *Alten-Areg* gelegt hat. Aber auch ohne solche Mittel sind Frauen der Zukunft bewusst, wie wir es an *Kümüs-Areg*, der Schwester *Küreldei-Mirgän's*, sahen. Auch *Kögel-Chan* ist sowohl der Zukunft als Gegenwart und Vergangenheit kundig. Ihm folgen sieben graue Hunde; wobei es nicht unerwähnt bleiben darf, dass auch anderswo Hunde in Begleitung der Zauberer vorkommen, s. J. W. Wolf, Beiträge zur Deutschen Mythologie, 2te Abth. (Gött. 1857), p. 413. Auch *Dschalaty-Mirgän* ist aller

Dinge kundig, da er die Sprache aller Wesen versteht. Die Zukunft wird auch durch Träume geoffenbart.

Wichtige Talismane kommen auch vor. Dahin gehört das Feuerzeug des *Jedai-Chan*, durch das man alles schaffen kann. Mit einem Schlage erschafft es 100 Krieger, Gebäude und alles Mögliche. Wie man einerseits an das Feuerzeug des *Gesser-Chan* (S. 71 der Uebers.) erinnert wird, aus welchem dieser seinen Bogen *Daghorischoi* hervorholt, so muss man andererseits an den *Vağra* denken. Der einem weissen Hasen ähnliche weisse Stein auf dem Boden des Meeres, der sich als Mutter des *Ag-Ai* zu erkennen gab, schützt diesen, als er in der Eisenkammer geglüht werden soll. Eine Erinnerung an diesen Stein ist der weisse Stein von der Grösse eines Rosses ⁵⁾, den *Kara-Chan* aus dem Meeresboden emporholt, wobei zu gleicher Zeit die Fluthen schwellen. Auch werden wir erinnert an den mehrfach im *Gesser-Chan* in der Mitte des Weltmeeres vorkommenden saftigen Krystall von der Grösse einer steinernen Walze (S. 55 der Uebers., ferner S. 98, 102 folg.), der das Meer theilt und trocken legt (S. 106), so wie S. 253 von der glückbringenden weissen steinernen Walze der drei Chane gesprochen wird. Dieser weisse Stein gestaltet sich selbst zu einem Schwan um.

Die Verwandlungen oder Umgestaltungen sind verschiedener Art. Wir sahen oben, dass den Frauen Schwanenflügel zum Flug durch die Luft zu Gebot stehen, gewöhnlicher aber ein Gewand mit Adlerschwingen. Aber die Frauen haben die Macht sich auch in Vögel umzugestalten; so verwandelt sich *Allen-Areg* (VII) in einen Falken, dieselbe auch in eine Maus, *Kubaiko* in eine Schwalbe. *Allen-Bürtjök* gar in eine eiserne Schwalbe und begegnet dabei dem in einen Falken verwandelten Helden *Tas-Ol*. Die dem *Allen-Taktai* bestimmte *Allen-Bürtjök* erscheint auch in Gestalt einer Otter, *Bürü-Chan* als weisser Wolf, seine Tochter als Katze. In einen Wolf verwandelt sich das aus 30 Mädchen in eins zusammengewachsene Mädchen, das sich später als Schwanfrau erweist.

5) Im *Gesser-Chan* S. 133 kommen Steine von der Grösse eines Kameels und eines Rindes vor, die zu Pfeilen zugespitzt werden.

Oben sahen wir, dass alle 40 Schwanfrauen in eine zusammenwachsen können. Es schmieden auch die Götter 9 Helden zu einem einzigen Helden *Buidalei* zusammen, und ebenso 9 Rosse in ein einziges.

Wie die Helden so werden auch ihre Seelen umgestaltet oder in gewissen Gegenständen verborgen. Die Seele *Bulat's* sitzt als Vöglein mit acht andern Vögeln in einer Kapsel (VI), die Brüder *Molat-Djürek* und *Timir-Djürek* verwandeln ihre Seelen in ein weisses Kraut mit sechs Stengeln (IV), die Seele des Aina's *Ai-Kün* steckt bei einer 12köpfigen Schlange in einem Quersack (XIII), die Seele von *Alten-Kök's* Sohn wird in einer Dose verwahrt (XIV), die Seele von dem Rosse des *Alten-Kök* als Schwert in einer Kiste bei *Jedei-Chan* (XIV); *Kök-Chan* hat einen Ring, der seine halbe Kraft in sich schliesst (VII), in einen Ring verwandelt auch *Aidólei* seine Schwester (II). Es kommen auch Umgestaltungen in Staub vor (I), in Sand (I) und in Asche. In letztere verwandelt sich die Schwanfrau, nachdem sie zuvor Fliegengestalt gehabt hat (VIII). Das Füllen des *Ai-Mirgün* (I) gestaltet sich in eine goldene Ente, in einen Hecht; das Füllen des *Aidólei* in ein Mädchen und in einen Knaben (II). Diese Umwandlungen erinnern uns lebhaft an manche bekannte Züge aus dem *Gesser-Chan*. S. 52 folg. erscheint dort die Seele des *Tschoridong-Lama* in Gestalt einer Wespe, die Gefahr läuft von *Gesser-Chan* getödtet zu werden. Die Seele des 12köpfigen Riesen steckt in einer Nadel, in einem Käfer und zweien goldnen Fischen (S. 148). „Die Seelen der sämtlichen *Schimnu*-Wesen verschloss er magisch in zwei *Imiti* und lud sie auf das weissfüssige Pferd des *Schinmu* (S. 217).“ Schmidt bemerkt in der 19ten Anmerkung, dass es ihm unbekannt sei, was diese *Imiti* für Gefässe oder Behälter seien. Wir finden das Wort im Text S. 143 Z. 4 gedruckt, was eben so gut statt stehen kann; letzteres sehen wir bei Kowalewski im Mongol. Wörterbuch S. 663 als dem Sanskrit *Phyllanthus emblica* entsprechend angegeben, was in guter Uebereinstimmung mit der mongolischen Uebersetzung des tibetischen Namens in dem Werke *Subhāshita-*

ratnanidhi des *Saskja Pandita* II, 16 ist. Es würden demnach die Seelen in zwei Früchte der Myrobalane gesteckt sein.

Finden wir Löwen, Bären, Adler als grausenhafte Wächter in der Unterwelt, ferner 7 Wölfe und 7 Füchse, welche einen Helden bellend verfolgen, so stehen auch andererseits Thiere im Dienste des Helden. So der Falke, der allein um belebende Mittel Rath weiss. *Ak-Molot's* Adler trägt den erschöpften *Kök-Chan* sammt dem Rosse aus der Unterwelt empor (VII) Zwei Falken erscheinen als Boten *Dschalaty-Mirgün's*, ferner ein blauer Hecht, eine blaue Schlange und ein Hermelin. Wie im *Gesser-Chan* (S. 191, vergl. auch 159 u. 278) kommen zwei Raben als Boten des *Allen-Chan* und als Boten vom Eisenberge des *Jedai-Chan* vor.

Als jagdbare Thiere werden genannt der Zobel, von dessen Fellen man Pelze kennt und das Elennthier, dessen Fleisch als Nahrung, die Haut aber zur Errichtung von Jurten dient. Der Arme fängt Hasen und Auerochsen in Schlingen.

Von den Metallen stehen Gold und Silber oben an. Wie wir unten sehen werden, spielen sie eine grosse Rolle bei den Namen; ebenso auch Eisen und Stahl. Von Gold und Stahl sind auch Waffen. Von Gold und Silber sind des Rosses Zügel und Geschirre, von Gold und Silber strahlen die Jurten der Reichen; man kennt goldene Tische, Stühle, Lager; es giebt goldene Pfeile und goldene Schwerter. Man spricht von einem goldenen Berge, bei den Göttern giebt es einen goldenen See. Schon oben sahen wir die goldene Pappel und die goldene Birke.

An eine Berührung mit einem Culturvolk mahnt die häufige Erwähnung der Seide. Wir sehen Kleider aus Seide, seidene Decken, seidene Tücher, sogar aus Seide gewundene Fangschlingen. Zwölf Seidensträhnen dienen zum Späßen, wie wir im *Gesser-Chan* (S. 117, 135, 145) rothe Fäden zu demselben Zwecke genannt finden.

Auch nur durch Berührung mit schriftkundigen Völkern lässt sich die Erwähnung der Schrift erklären. Sie erscheint am Pfeil, am Vorderbug des Sattels, aber auch auf besondern Bogen, die sogar von der Grösse einer Satteldecke sind. Auch

von grossen Büchern ist die Rede, in welche die Geschieke und Bestimmungen der Menschen verzeichnet sind.

Sehr zu beachten sind die Farben, die in den Sagen vorkommen: weiss, schwarz, blau und roth. Im *Gesser-Chan* S. 120 finden wir nach einander eine weisse, gelbe, blaue und schwarze Gegend genannt. Auch ist es bekannt, wie den Tibetern die Bezeichnung weiss, schwarz und gelb für Indien, China und Russland geläufig ist. Man vergleiche das im *Bulletin histor.-philol. T. IX No. 1. 2. S. 30* Bemerkte. In den Heldensagen sind es das weisse Meer und die weisse Steppe, die am häufigsten vorkommen. Dort gebietet der weisse Chan *Ak-Chan*; ausserdem finden wir das schwarze und blaue Meer, an denen der schwarze Chan (*Kara-Chan*) und der blaue Chan (*Kök-Chan*) gebieten. Bedeutungsvoll ist die weisse Farbe. Ich erinnere an den schon oben besprochenen weissen Stein im Meere, der wie ein weisser Hase daliegt; *Sádei-Mirgän* (II), der selbst auf goldnem Lager und unter seidnen Decken ruht, bettet sein Ross auf weissem Filz, über dessen Bedeutung bei den Mongolen Gombojew, Randbemerkungen zu *Plano Carpini* in dem *Bulletin histor.-philol. T. XII No. 24 = Mélanges asiat. T. II p. 665* zu vergleichen ist. Wie im *Gesser-Chan* (p. 7) werden auch in den Heldensagen die Menschen schwarzköpfige benannt; schwarz ist auch die Erde, schwarz das Blut des *Aina*, wie im *Gesser-Chan* (S. 189) das Blut der Riesin; roth und schwarz das Blut der Chanenjungfrau, das der Menschen aber roth.

Die verschiedenen Zahlen, die in Anwendung kommen, sind folgende: zwei Löwen, Bären, Adler, Falken, Raben; zwei Flechten hat das Weib; zwei Daumenbreiten kommen als Maass vor. Drei Tage als Frist, drei Jahre als Alter eines Heldenknaben, drei Söhne, drei Schmiede; drei Länder, drei schwarze Flüsse in der Unterwelt, drei Klafter langer Wolf, drei Spannen lange Nase, drei Ohren eines Rosses, drei Handvoll Bluts schlürft die Schwanfrau. Fünf Jahre als Alter, fünf Männer, fünf Kartenspieler. Sechs Tage, Länder, Helden, Schläuche, Tabunen, Sippen, Stengel, Hörner, Schlösser, Schlüssel, Männer, Freier; ein sechsfüssiges Ross, eine sechsfache Halfter. Sieben Tage, Nächte, Jahre, Lär-

chenbäume, Länder, Himmelsländer, Helden, Hunde, Jungfrauen, *Kudai*, *Aina*, Verbeugungen, Spannen, Klafter, Hörner, Geigenspieler, Füchse, Wölfe. Acht Klafter tief, acht Jahr Tribut sammeln. Neun Tage, Jahre, Helden, Chane, Rosse, Köpfe, *Kudai's*, *Irle-Chane*, Schmiede, Hirten, Söhne, Lärchen, Trommeln, Kleider, Gemächer, Klafter, Vöglein, Ecken, neunfache Ketten, neunspitziger Speer. Zwölf Länder, Köpfe einer Schlange, Knöpfe, Strähnen, Spannen, Kessel. Dreissig Jahre, dreissig Köpfe eines Ungethüms, Söhne, Mädchen. Vierzig Jahre, Länder, Helden, Männer, Schwanfrauen, schwarze Rosse, Räder, Hörner, Saiten, Bälge, Ecken, Klafter. Funfzig Jahre, Helden, 50 Eimer grosser Schoppen. Sechszig Jahre, Helden, Flechten, Freier, Knaben, Heerden, Saiten einer Harfe. Siebenzig Chane, Helden, Länder, 70 Klafter tiefes Grab. Neunzig Sohlen, 90 Klafter langer Stab. Hundert Helden, 100 Pud schwere Kupferstange. 600 Wölfe, 700 Menschen, 900 Köpfe.

Hin und wieder werden zwei Zahlen nahe mit einander verbunden; z. B. 7 Tage, 9 Tage ringen die Helden, wie auch die Zahl der *Kudai's* zwischen 7 und 9 schwankt; so auch 60 Heerden, 70 Heerden, 60 Helden, 70 Helden. Die Sieben und Neunzahl haben eine besondere Bedeutung. Diese Zahlen sind auch im *Gesser-Chan* hin und wieder verbunden; z. B. S. 87 folgen auf 7 Stiere gleich darauf 9 Stiere. Ziemlich häufig tritt dort die Neunzahl auf, z. B. 9 Hammel (S. 25), 9 Schaaf (S. 29), 9 Helden (S. 108), 9 Tage (S. 115), 9 rothe Bäume (S. 148) u. s. w. *Gesser's* Gattin *Rogmo Goa* wird (S. 126) eine neunfache *Däkinî*-Verwandlung genannt, was an den aus neun Helden zusammengeschmiedeten *Buidalei* und sein aus neun Rossen zusammengeschmiedetes Ross erinnert. Auch sahen wir, dass 30 Jungfrauen in eine zusammenwachsen. Umgekehrt kann *Gesser Chan* die Gestalt vieler Menschen annehmen (S. 30), wie er denn auch (S. 66) in Gestalt von 30 tibetischen Helden erscheint.

Gehen wir auf eine Betrachtung der Namen über, so finden wir als gewöhnlichen Nachsatz *mirgün*, das jakutische *mäpräu*, mongol. 护, als dessen erste Bedeutung wohl „Schütze zu nennen 主 sein würde; vergl. Böhtlingk, Jak. Wörter-

buch S. 148. Also zusammengesetzte Namen sind: *Ai-Mirgän*, *Aidólei-Mirgän*, *Albang-Mirgän*, *Alten-Mirgän*, *Buidalei-Mirgän*, *Busalei-Mirgän*, *Jebet-Mirgän*, *Kan-Mirgän*, *Kartaga-Mirgän*, *Komdei-Mirgän*, *Kulaty-Mirgän*, *Küreldei-Mirgän*, *Sádei-Mirgän*; selten erscheint *alép*, Held, z. B. *Katai-Alep*. Dem jakutischen *ööjö* stark, fest, entspricht wohl *mökö* in *Sary-Mökö* und *Kara-Tas-Mökö*; *mós* in den Namen *Kara-Mós*, *Katai-Mós*, *Djidar-Mós* könnte vielleicht mit dem jakut. *myoc*, Horn, zusammengebracht werden, da wenigstens die beiden letzteren Namen mit gehörnten Wesen in Berührung stehen. Chinesischen Ursprungs ist das jetzt freilich bei den Mongolen einheimische *taidschi* (Kowalewski a. a. O. S. 1557), wir finden es in den Namen *Kalangar Taidshi* und *Kobirtschi Taidshi*. Bei Frauennamen ist hauptsächlich *areg*, rein, der zweite Bestandtheil, so in *Ai-Areg*, *Alten-Areg*, *Intei-Areg*, *Kubasen-Areg*, *Kümüs-Areg*, *Kan-Areg*, *Ütjün-Areg*. Dem mongolischen *ᠰᠡᠬᠡ*, schön, entspricht wohl das *ko* in *Ajasen-Ko*, *Rubaiko*.

Nach dem Mond (*ai*) und der Sonne (*kün*) ist der *Aina Ai-Kün* benannt, nach dem erstern auch *Aidólei*, *Ai-Mirgän*, *Ai-Areg* und *Ag-Ai* (Weissmond); ferner *Ai-Temus*, mit dessen zweiter Hälfte vielleicht das jakut. *тымс*, Schnabel, Böhtl. S. 108 zusammenzustellen ist.

Eine bedeutende Anzahl der Namen hat es mit den Metallen zu thun, namentlich mit dem Golde (*Alten*): *Alten-Chan*, *Alten-Mirgän*, *Alten-Irgük* (Gold-Daumen), *Alten-Bölte*, *Alten-Aira* (Gold-Knoten), *Alten-Tata*, *Alten-Taktai*, *Alten-Teak*, *Alten-Kök* (Gold-Kuckuck), *Alten-Kus* (Gold-Nagel); *Alten-Artjol* (Gold-Tuch), *Alten-Bós* (Gold-Schuhband), *Alten-Kuruptju* (Gold-Fingerhut), *Alten-Areg*, *Alten-Bürtjök* (Gold-Blatt), *Alten-Bürtjul*; ferner vom Silber abgeleitet: *Kümüs-Teak*, *Kümüs-Areg*; von Stahl: *Bulat-Mirgän*, *Molat-Djürek* (Stahlherz), *Kök-Molot* (Blaustahl), *Ak-Molot* (Weissstahl); von Eisen: *Timir-Djürek* (Eisenherz); von Kupfer: (*tjes*, mongol. *ᠲᠡᠰ*, *ᠲᠡᠰ*) *Jedai-Chan* und vielleicht auch *Djidar-Mós*; von dem mongol. *ᠬᠡᠷᠡᠯ* *kürel*, Bronze, kommt wohl der Name *Küreldei*.

Nach Thieren sind benannt: *Kartaga-Mirgän*, von *kartaga*, (Habicht), ferner *Ala-Kartaga* (der bunte Habicht), *Alten-Kus* (Goldvogel); *Kubai-Ko* und *Kubasen-Areg* sind wohl im Zusammenhang mit dem jakutischen *күба*, Schwan, und erinnern an die jakutische Göttin *Kyöbäi xoryu*, s. Castrén's Vorles. über finn. Mythologie S. 148, 329. *Rulaty-Mirgän* hat seinen Namen wohl von *kulun*, Füllen; *Bürü-Chan* von *bürü* (Wolf). Nach dem Blut (*kan*) sind benannt: *Kan-Mirgän*, *Kan-Areg*, *Kandólei*, *Kan-Töngös*; hieran schliesst sich *Kanak-Kalesch* (blutweisses Schwert). Die Benennung nach den Farben ist eine sehr häufige: *Ak-Chan* (der weisse Chan), *Ag-Ai* (Weissmond), *Ak-Molot* (Weissstahl), *Ak-Tas* (weisser Stein); *Kök-Chan* (der blaue Chan), *Kök-Katai*, *Kök-Puga* (Blaustier), *Kök-Molot* (Blaustahl); *Kara-Chan* (der schwarze Chan), *Kara-Mós*; *Kara-Tas-Mökö*, *Kara-Kuruptju* (schwarzer Fingerhut), *Kara-Djüstük* (schwarzer Ring), *Ojendje-Kara* (spielende Schwarze); *Kesel-Djibäk* (rothe seidene Schnur), wodurch wir an die obenerwähnten rothen Fäden erinnert werden, welche zum Wahrsagen gebraucht werden. *Sary-mökö* kommt wohl von *sáryg* gelb.

Nach diesen vorläufigen Bemerkungen über die Namen ist noch über deren Träger einiges zu bemerken. Das bunte Farbenspiel, das die Sagen- und Märchenwelt zu entfalten pflegt, macht sich auch hier geltend, indem gewisse Ereignisse, die an einen bestimmten Namen geknüpft sind, in der verschiedensten Weise zu diesem Namen in Beziehung treten und dadurch wesentlich zur Umgestaltung einer und derselben Sage beitragen. Ich lasse die in den mir vorliegenden Sagen vorkommenden Namen in alphabetischer Ordnung folgen und werde in kurzen Zügen auf die wechselnde Anwendung derselben in den einzelnen Sagen aufmerksam machen.

Ag-Ai (Weiss-Mond), *Kudai* und dem am Boden des Meeres befindlichen weissen Steine entsprossen und dem *Ak-Chan* an Kindes Statt gegeben, bleibt durch die Macht des weissen Steins in der glühenden Eisenkammer unverehrt (III).

Ag-At (Weiss-Ross), das Ross *Ak-Chans* (II).

- Ai-Areg** (Mond rein), so heisst 1) die in goldner Stube zwischen Himmel und Erde wohnende Jungfrau, welche Aidôlei's Gattin wird (I); das Wettsuchen, zu dem sie Aidôlei verleiten will, erinnert an den ähnlichen Vorschlag Jebet-Chans, der ein Sohn Jedai-Chan's war, so wie 2) die ebenfalls dem Aidôlei zu Theil werdende Ai-Areg Jedai-Chan's Tochter ist (XI). Es scheint also das Wettsuchen in irgend einer Verbindung mit den Mächten gestanden zu haben, die der Unterwelt entstammten; 3) kommt der Name Ai-Areg einer Tochter Kara-Chan's zu.
- Ai-Kün** (Mond-Sonne) ist der Name des Aina, den Alten-Kök bezwingt (XIII).
- Ai Mirgän** (Mond-Schütze), der Genosse und Heldenbruder Aidôlei's (I). Denselben Namen führt ein Held, zu dem Kan-Mirgän's Ross (X) seine Zuflucht nimmt, um seines Helden Kinder zu retten. Eine Parallelstelle ist in der Sage Aidôlei und Ai-Mirgän, wo in dem hinter der koi-balischen Grammatik von mir veröffentlichten Text V. 645 folg. (S. 187) das weisse Füllen Alten-Chan's seine Zuflucht ebenfalls zu Ai-Mirgän nimmt und dabei vergessen wird, dass der eine Hauptheld der Sage eben Ai-Mirgän ist, der noch ein Kind war. Statt Ai-Mirgän ist Ai-Irgäk die richtigere Lesart, wie wir schon aus V. 673 folg. ansehen. In dem genannten Text habe ich jedoch nichts ändern mögen, weil solche Stellen gerade für die Geschichte epischer Lieder höchst lehrreich sind. Man vergleiche weiter unten einen ähnlichen Fall bei Kan-Mirgän.
- Ai-Temus und Kui-Temus**, zwei Brüder, die Ak-Chan und seine Gattin fortschleppen, selbst aber ihre Strafe durch Ala-Kartaga finden (V).
- Aidôlei** (welcher Name wohl «Vollmond» bedeutet und seine Erklärung durch das karagassische *dolo* [tat. *تولا*, vergl. jak. *тола*] findet und ein Analogon an Kandôlei hat) 1) wird dem Alten-Chan an Sohnes Statt von Kudai zugesandt, nimmt sich Ai-Areg zur Gattin (I); 2) der Sohn Ak-Chan's, der mit seiner Schwester Alten-Kuruptju dem Meerungeheuer preisgegeben wird (II); er heirathet die

Tochter Jebet-Chan's, Intei-Areg; 3) der Sohn Kara-Chan's von Alten-Chan's Tochter Ai-Areg, heirathet Jedai-Chan's Tochter Ai-Areg (XI).

Ajasen-Ko (vielleicht von *ajas* heiter, ruhig; über *ko* siehe oben), Gattin des Alten-Kök (XIII).

Ak-Chan (Weiss-Fürst) gehört zu den Haupthelden der Sage. Gewöhnlich wird er alt geschildert, über 60 Jahre, meist ist er kinderlos. An Kindes Statt wird ihm von Kudai ein Sohn Ag-Ai zugesandt (II). Er begiebt sich zu Torantai-Chan, um von dessen neun Söhnen sich einen zu erbitten. Das ist Alten-Bölte; später kommt noch Kobirtschi-Taidschi hinzu (IV). Nach einer andern Sage (V) giebt er seinen Sohn Ala-Kartaga freiwillig dem Jedai-Chan hin, in anderer Darstellung (II) den von seiner betagten Gattin gebornen Sohn Aidölei-Mirgän und die Tochter Alten-Kuruptju dem Katai-Chan, der einem Meerungethüm jährlich 60 Kinder opfert. Beide werden von dem treuen Füllen gerettet. Aber auch Alten-Chan sehen wir bei seiner Kinderlosigkeit einen Sohn dreier Jahre Aidölei erhalten und ein anderer, Ai-Mirgän, wird von dem treuen weissen Füllen gerettet (I). Diese Züge sind in einer andern Darstellung zusammengefasst, wo die Kinder Kan-Mirgän's, Küreldei-Mirgän und Kümüs-Areg, von dem treuen blutfarbenen Rosse vor dem sie verfolgenden Buidalei-Mirgän gerettet werden (X).

Ak-Molot (Weiss-Stahl) rühmt sich seiner Stärke, wird aber durch die Geburt schlichter Söhne gestraft (VI). Kudai lässt ihn von einem Gold- und Silberberge erdrücken und flucht ihm, so dass er nicht aus der Unterwelt fort darf (VII). In anderer Darstellung erscheint er nebst Kan-Mirgän als Nebenbuhler Kara-Chan's bei Alten-Chan (XI).

Ak-Tas (Weiss-Stein), einer von Bury-Mirgän's Helden, den Kanak-Kalesch tödtet (XI).

Ala-Kartaga (scheckiger Habicht), Sohn des Ak-Chan, der den Jedai-Chan tödtet und die sieben Hunde bändigt (V).

Albang-Djas (ob mit dem jak. а.лабан artig, hübsch und koib. *djas*, Zeit, in Verbindung?), einer der Dienstman-

nen Kara-Chan's, tödtet mit dem Bogen Alten-Taktai's den um Kara-Djüstük freierenden Kan-Mirgän, indem er dem in die Jurte Tretenden einen Pfeil auf die einzig verwundbare Stelle des Rückens nachsendet (XII).

Albang-Mirgän, ein Häuptling (Ataman) des Bürü-Chan, bringt der Tochter seines Gebieters die halbe Habe nach dem Wohnsitze Alten-Kök's (XIV).

Allarik (die russ. Uebersetzung giebt den Namen durch *пѣрышокъ*, Hähnchen, wieder; weder kann ich mir diese Uebertragung erklären noch eine andere genügende Erklärung darbieten), ein so furchtbarer Held, dass man seinen Namen nicht auszusprechen wagte, wie es denn auch die bei der Chanenjungfrau dienenden Jungfrauen nie den Namen ihrer Herrin auszusprechen wagten. Allarik, der sieben Jahr in einem Strich schlief, findet seinen Tod durch Kök-Chan, dem er zuvor Kunde von den Dingen gab, die er im Traum vorhergesehen hatte (VII).

Alten-Aira (Gold - Knoten), ein gefrässiger und grauser Held, der dem Alten-Taktai grausam mitspielt und dessen Schwester Alten-Areg verfolgt, später aber seinen Tod durch Alten-Taktai findet (XII).

Alten-Areg (Gold - rein) 1) Gemahlin des Alten-Chan, wird von ihm misshandelt, als sie Aidölei schützen will (I); 2) Tochter des Alten-Chan, Braut des Sary-Mökö, den sie nicht mag, wird dem Kök-Chan zu Theil (VII); 3) Gattin des Ak-Chan (II, IV); 4) Schwester des Alten-Taktai (XII); 5) Schwester des Ak-Molot, bei der Alten-Kök einen Ring zurücklässt, der seine halbe Kraft in sich schliesst (VII); 6) Tochter des Sor-Chan, wird dem Ag-Ai als Gattin zu Theil (III).

Alten-Artjol (Gold-Tuch von *Арциггол*), Schwester des Alten-Kök, muss in den Himmel, um mit den sieben Kudai's zu leben (XIII).

Alten-Bölte (Gold —?), der neunte Sohn Torantai's, den der Vater dem Ak-Chan an Sohnes Statt überlässt (IV).

Alten-Bôs (Gold-Schuhband), die böse Schwester des Kan-Mirgän (IX).

Alten-Bürtjök (Gold-Blatt), 1) Schwester des Alten-Kus, die der Schwester von Alten-Taktai den Weg weist (XIII); 2) die Jungfrau, die Alten-Taktai's Gattin wird und an die Chanenjungfrau erinnert (XII); 3) Tochter des Bürü-Chan, die dem Alten-Kök als Gattin zu Theil wird (XIV).

Alten-Bürtjul (ich möchte Alten-Bürtjül vermuthen und den Namen auf  *burgul*, Schleier, zurückführen), Schwester von  Molat-Djürek und Timir-Djürek, wird dem Alten-Bölte als Gattin zu Theil (IV).

Alten-Chan (Gold-Fürst) lebt kinderlos wie Ak-Chan, will den ihm an Kindes Statt bestimmten Aidölei tödten, wird aber von diesem gerettet, als er fast dem Katai Alep erliegt (I). Nach anderer Darstellung ist er der Vater der Ai-Areg, um die sich Kara-Chan mit den beiden Nebenbuhlern Ak-Molot und Kan-Mirgän bewirbt (XI). Nach anderer Darstellung hat er seine Tochter Alten-Areg dem Sary-Mökü bestimmt, welcher letztere von Kök-Chan getödtet wird; dieser letztere führt auch die Jungfrau heim (VII).

Alten-Irgäk (Gold-Daumen), Held, zu dem Alten-Chan's Füllen seine Zuflucht nimmt (I); s. oben Ai-Mirgän.

Alten-Kök (Gold-Kuckuck) 1) wird von den Kudai's und Chanen abgeholt, um mit dem Aina Ai-Kün zu ringen, den er auch bezwingt (XII); 2) fängt den Bürü-Chan in Gestalt eines weissen Wolfes und führt dessen Tochter in Gestalt einer Katze heim (XIII).

Alten-Kuruptju (Gold - Fingerhut), Tochter Ak - Chans, Schwester des Aidölei (II).

Alten-Kus (Gold-Vogel), 1) ein mächtiger Held, der von Kudai gesandt wird, um gegen Kan-Mirgän zu kämpfen, aber im Kampfe unterliegt (X); 2) kämpft für Ak-Chan's Kinder gegen Katai - Chan (II); 3) Bruder von Alten-Bürtjök, bei dem Alten - Areg Hülfe für ihren Bruder

- Alten-Taktai sucht; er herrscht über 70 Länder, von denen er in acht Jahren den Tribut einsammelt (XII).
- Alten-Mirgän (Gold-Schütze), ein Held aus der Fremde, dem Busalei-Mirgän seine Schwester Kesel-Djibäk zur Frau giebt (VIII).
- Alten-Taktai (Gold-Brücke?), mächtiger Held, der von Alten-Aira an einen Haken gehängt, von Alten-Bürtjök befreit, seinen grausigen Gegner endlich tödtet, durch seine Schwester verleitet, seiner Retterin Erwähnung thut, worauf sein Heldenross verschwindet, das er endlich bei Jedai-Chan wiederfindet (XII).
- Alten-Tata, der Held, welcher die goldene Birke hütet, an deren Füsse das Lebenswasser in goldner Schaaale vergraben lag (II).
- Alten-Teak und Kümüs-Teak, zwei Helden und Brüder, welche auf einem Berge die Gränze zweier Länder hüten und der bedrängten Alten-Areg guten Rath ertheilen (XII): Sollte der zweite Bestandtheil der Namen nicht aus *tax* (*tag*), Berg, corrumpt sein und uns so eine Personification des Gold- und Silberbergs vorliegen?
- Balamon-Kam, mächtiger Zauberer, durch den Ag-Ai Auskunft über seine Eltern erhält (III).
- Boro-Chan (schwarzgrauer Fürst), Vater des Bury-Mirgän (XI).
- Buidalei-Mirgän wird aus neun Helden zusammengeschiedet und ausgesandt um Kan-Mirgän zu tödten, findet aber selbst seinen Tod durch Küreldei-Mirgän (X).
- Bulat-Mirgän (Stahl-Schütze), auch einfach Bulat, ein mächtiger Held, bei dem 60 Helden in der Gefangenschaft waren, findet seinen Tod durch Ak-Molot (VI).
- Bury-Mirgän tödtet den Jedai-Chan, wird aber selbst von Kanak-Kalesch getödtet und dann auf Bitten seines Vaters Boro-Chan wieder von ihm belebt, worauf er auch Jedai-Chan beleben muss (XI).
- Bürü-Chan (Wolfs-Fürst) wird von Alten-Kök in Gestalt eines weissen Wolfs gefangen; vielleicht ist er mit Bury-Mirgän identisch, da auch er in Verbindung mit Jedai-Chan genannt wird (XIV).

Busalei-Mirgän, Sohn des Katai-Chan, wird von der goldenen Schlange mit dem Silberhorn verschlungen, von dem Vater aber wieder aus ihrem Leibe befreit (VIII).

Die Chanenjungfrau wird Gattin des Kobirtschi-Taidschi, der seine Nebenbuhler überwindet (IV); nach anderer Darstellung wird sie durch Kanak-Kalesch bezwungen, der sie heirathet und die bei ihr befindlichen Helden freilässt (XI). Kan-Mirgän's Ross fleht sie vergeblich um Hülfe an (X).

Djidar-Môs, dessen Name, wie oben angedeutet worden, vielleicht mit dem Namen Jedai-Chan's desselben Ursprungs ist, tritt als Sohn der Schwanfrau und Djilbegän's auf (VIII).

Djilbegän (vielleicht von  žilbi, Betrug, Zauber), ein Ungethüm, das dem  Komdei-Mirgän das Haupt abschlägt und in die Unterwelt schafft (XV); tritt auch als Gemahl der Schwanfrau auf (VIII).

Dschalaty-Mirgän, auch einfach Dschalaty (von *tjal*, Flamme), Bruder des Kulaty-Mirgän; er kennt die Sprache aller Thiere und weiss alles was geschieht, räth den Brüdern Ai-Temus und Kui-Temus, mit denen er dem Ala-Kartaga entgegengeht (V).

Intei-Areg, Tochter Jebet-Chan's, wird Gattin des Aidôlei (II).

Irle-Chan aus dem mong.   *erlik chaghan*, Herr der Unterwelt; es werden   deren neun genannt, der neunte ist der oberste von ihnen (XV).

Jebet-Mirgän, Sohn des Jedai-Chan, erscheint als Rival des Alten-Kök, dem er ein Wettrennen vorschlägt, um ihm Alten-Bürtjök, Bürü-Chan's Tochter, abzugewinnen; er wird jedoch sammt seinem Vater versteinert (XIV). Als Ak-Chan's Ross Hülfe für Ak-Chan's Kinder bei ihm sucht, wird er von Katai-Chan getödtet. später aber von Aidôlei belebt, dem er seine Tochter Intei-Areg zur Gattin giebt (II).

Jedai-Chan (von  žes Kupfer) tritt als Gross-Chan auf. Er hat theils einen milden; theils einen grauenhaften

Charakter. Ihm übergibt Ak-Chan seinen Sohn Ala Kartaga, der ihn erschlägt (V). An Gestalt ist er so riesig, dass er den Kara-Chan sammt dem Rosse in seinen Quersack am Sattel steckt und darauf Alten-Chan nöthigt die Hochzeit zu feiern (XI). Ueber seine halb-unterweltliche Gestalt und seine Beziehung zu den Rossen ist schon oben die Rede gewesen. Bei ihm findet Alten-Taktai sein Ross wieder (XII).

Kalanger-Taidschi, dessen Namen vielleicht mit *axalang* «Klang des Eisens» in Zusammenhang ist, erscheint mit seinem Bruder Katai-Chan und dem Schwager Sokai-Alten als mächtiger Fürst, der sammt dem Bruder durch einen Pfeil Kulaty-Mirgän's seinen Tod findet (XV).

Kan-Areg (Blut-rein), 1) die Schwester Kan-Mirgän's, sendet dem Bruder, der in der Unterwelt gebraten wird, ein Tuch durch Kubaiko, deren Bruder Komdei-Mirgän ihr Gatte wird (XV). 2) Gattin des Kan-Mirgän (X).

Kan-Mirgän (Blut-Schütze) erscheint nebst Kulaty-Mirgän widerspenstig gegen die Brüder Kalanger-Taidschi und Katai-Chan, wird durch ihren Boten in die Unterwelt geschleppt, wo man ihn vergeblich zu verbrennen versucht. Kulaty-Mirgän's Tochter Kubaiko überbringt ihm das von seiner Schwester Kan-Areg gesandte Tuch (XV). — Kan-Mirgän wird als Bruder des grausen Alten-Aira genannt und als er um Kara-Chan's Tochter Kara-Djüstük freit von Albang-Djas an der einzig verwundbaren Stelle des Rückens getödtet. Nichts desto weniger sehen wir ihn sogleich als Freier der Alten-Bürtjük auftreten, aber nicht diese, sondern Alten-Areg, Alten-Taktai's Schwester, wird seine Gattin (XII). — Nach anderer Darstellung (IX) erscheint er als Retter Küreldei-Mirgän's, geräth aber selbst in den Magen des schwarzen Hundes, aus welchem ihn Küreldei wieder befreit. Sein dabei verloren gegangenes Haar erhält er durch Waschen mit wildem Rosmarin wieder. — Er ist mit Ak-Molot Nebenbuhler des Kara-Chan beim Alten-Chan (XI). — Seine drei Söhne misshandeln den Sohn Ak-Chan's Ag-Ai, der

sie jedoch sammt dem Vater, der ihn zu einem Kampfe mit Sor-Chan auffordert, tödtet (III). Eine andere Erzählung (X) lässt ihn seinen Tod durch den aus neun Helden zusammengeschmiedeten Buidalei-Mirgän finden zur Strafe dafür, dass er den von den Kudai's als Botschaft ihm zugesandten goldnen Pfeil zerbrochen hatte.

Kan-Töngös und Kum-Töngös, Brüder der Kubasen-Areg, die Alten-Areg, Alten-Taktai's Schwester, um Hülfe bittet (XII).

Kanak-Kalesch (Blutigweiss-Schwert) 1) ein Held, der sich selbst so genannt, weckt Komdei-Mirgän wieder zum Leben und heirathet dessen Schwester Kubaiko, nachdem er die Irle-Chane zuvor gezwungen Kan-Mirgän wieder herauszugeben (XV). — 2) In anderer Darstellung ist er der Sohn Kara-Chan's von der ersten Frau und Bruder von Aidölei (XI). — 3) Ein Bruder Kandölei's, der mit diesem gegen den ebengenannten Kanak-Kalesch und Aidölei zu kämpfen genöthigt wird und seinen Tod findet.

Kandölei (Blut-voll, s. oben Aidölei); Bruder des No. 3 genannten Kanak-Kalesch.

Kara-Chan (schwarzer Fürst) 1) tritt alt und kinderlos auf, erhält in solchem Alter von seiner ersten Gattin einen Sohn Kanak-Kalesch, heirathet aber vor Geburt des letztern bei Alten-Chan, wo Kan-Mirgän und Ak-Molot als seine Rivalen auftreten, dessen Tochter Ai-Areg, die ihm einen Sohn Aidölei zur Welt bringt (XI). — 2) Kara-Chan giebt seine Tochter Kara-Djüstük dem Küreldei-Mirgän zur Gattin (IX); nach anderer Darstellung will Kara-Chan diese Tochter gegen ihren Willen dem Kara-Mirgän vermählen, der jedoch bei dem Eintritt in Kara-Djüstük's Jurte von Albang-Djas am Rücken verwundet wird (XII). 3) Es erscheint Kara-Chan bei Ak-Molot, verweist ihm seinen Hochmuth und giebt ihm Lehren (VI).

Kara - Djüstük (Schwarz-Ring), Kara-Chan's Tochter (IX, XII) s. d. A.

Kara-Kuruptju (schwarzer Fingerhut), Tochter Katai-Chan's, die sich mit der Schwanfrau verbindet und ihren

Bruder Busalei den Untergang bereitet; aber später durch ihn bestraft wird (VIII).

Kara-Môs nimmt sich des Sohnes von Alten-Areg bei der Verfolgung an und findet seinen Tod durch die Schwanfrau (I).

Kara-Tas-Mökö, Nebenbuhler des Kobirtschi-Taidschi bei der Chanjungfrau (IV).

Kartaga-Chan (Habicht-Fürst) befindet sich in Abhängigkeit von Bulat in der Zahl von 60 Helden, wird dem Ak-Molot entgegengesandt und von ihm in den Quersack des Sattels gesteckt. Als Ak-Molot Bulat zum Kampf auffordert, wird er dem Bulat untreu, bekommt seine Seele in seine Gewalt und macht es so dem Ak-Molot möglich ihn zu tödten (VI).

Kartaga-Mirgän, vielleicht mit dem vorigen identisch, sendet dem Buidalei-Mirgän, als er das Ross mit Kan-Mirgän's Kindern verfolgt, durch ein Loch der Jurte einen Pfeil nach, nachdem das Ross seine Hülfe in Anspruch genommen hat (X).

Katai-Chan nebst seinen Bruder Kalangar-Taidschi senden ihren Boten um Kulaty-Mirgän und Kan-Mirgän zur Zinsbarkeit zu zwingen; Kulaty-Mirgän tödtet beide mit einem Pfeil (XV). — Katai-Chan, der auf einem Stier mit vierzig Hörnern reitet, fordert dem Ak-Chan seine Kinder ab um sie dem Meerungethüm Kiro-Balak darzubringen; er findet seinen Tod durch Aidölei-Mirgän, der sammt der Schwester durch Ak-Chan's treues Füllen gerettet wird II). — In anderer Darstellung (VIII) raubt dem Katai-Chan die Goldschlange mit Silberhorn den Sohn Busalei-Mirgän, den er später mit vielen andern Helden in ihrem Magen wieder findet. — Vielleicht von ihm nicht verschieden ist Katai-Alep, der als Freund der Schwanfrau aus der neunten Erdschicht erscheint, um Alten-Chan zu bekämpfen (I).

Katai-Môs 1) ist einmal Nebenbuhler des Kobirtschi-Taidschi bei der Chanenjungfrau und bezwingt ihn beinahe im Ringkampf, wird aber selbst durch Alten-Bölte getödtet (VI). — 2) Katai-Môs und seine Gattin Kesel-Djibäk

nehmen sich der Kinder Kan-Mirgän's, Küreldei-Mirgän und Kümüs-Areg an, als sie von Buidalei-Mirgän verfolgt werden (X). Den letztern möchte man fast wegen dieses Zusammentreffens mit dem Namen Katai-Môs mit dem Sohne des Katai-Chan Busalei-Mirgän zusammenhalten.

Katendjula, 1) ein Freund der Schwanfrau, findet seinen Tod durch Alten-Irgäk (I). — 2) Freund des Kui-Temus und Ai-Temus, die er zu Dschalaty geleitet (V).

Kesel-Djibäk (Roth-Seide) 1) Gattin des Katai-Mos, nimmt sich der Kinder Kan-Mirgän's an (X); 2) Tochter Katai-Chan's, fliegt zu den sieben Kudai's und beweist sich als gute Schwester Busalei-Mirgän's im Gegensatz zu Kara-Kuruptju (VIII).

Kobirtschi-Taidschi, Bruder des Alten-Bölte, verliert seine halbe Kraft und seine halbe Einsicht; bezwingt die Chanenjungfrau (IV).

Kögel-Chan, mächtiger Zauberer, Tröster der Betrübten und Betrüber der Frohen; ihm folgen sieben graue Hunde (XV).

Kök-Chan (Blau-Fürst) am blauen Meere, will seine Kraft mit Kök-Katai messen; weckt den sieben Jahre schlafenden Allarik mit seiner Heldenpeitsche, tötet den Sary-Mökö, wird von einem Fuchs in die Unterwelt verlockt, aus der er durch den Vogel Ak-Molot's wieder ans Tageslicht befördert wird (VII).

Kök-Katai, mächtiger Held, mit dem Kök-Chan seine Kraft messen will (VII).

Kök-Molot (Blau-Stahl), Sohn Kan-Mirgän's, der Ag-Ai in den Quersack seines Sattels steckt (III).

Kök-Puga (Blau-Stier), dessen Hörner bis zum Himmel ragen, wird von Kan-Mirgän's Ross um Hülfe gebeten, aber von Budalei-Mirgän getötet (X).

Komdei-Mirgän, Sohn Kulaty-Mirgän's, wird von dem Schwarz-Fuchs verlockt, bricht sein Bein und verliert sein Haupt, Kubaiko holt letzteres wieder aus der Unterwelt, worauf Kanak-Kalesch ihn wieder zum Leben weckt (XV).

Kubaiko, Schwester des Komdei-Mirgän, wird dem Kanak-Kalesch als Gattin zu Theil (XV).

Kubaikōs, Götterbote, der Buisalei-Mirgän, den Sohn des Katai-Chan, wieder zum Leben weckt (VIII).

Kubasen, Mutter des Komdei-Mirgän und der Kubaiko, Gattin des Kulaty-Mirgän (XV).

Kubasen-Areg, 1) kundige Jnngfrau, sagt die Zukunft aus 12 Strähnen vorher der Alten-Areg, Altek-Taktai's Schwester (XII); 2) Schwester des Götterboten Kubaikōs, wird Gattin des Buisalei-Mirgän (VIII).

Kui-Temus, Bruder des Ai-Temus (V); s. oben.

Kulaty-Mirgän, 1) Vater Komdei-Mirgän's, tödtet Kalangar-Taidschi und Katai-Chan mit einem Pfeil, findet aber seinen Tod durch deren Schwager Sokai-Alten (XV). 2) Bruder des Dschalaty (V); s. oben.

Kum-Töngös, Bruder des Kan-Töngös (XII); s. oben.

Kümüs-Areg (Silber-rein), 1) Schwester Küreldei-Mirgän's, den sie vor den bevorstehenden Gefahren warnt und für seine Wiederbelebung sorgt, wird dem Kan-Mirgän als Gattin zu Theil (IX). 2) Tochter des Sor-Chan, die mit Ag-Ai, den Mann ihrer Schwester Alten-Areg, ringt (III).

Kümüs-Teak, Bruder des Helden Alten-Teak (XII); s. oben.

Küreldei-Mirgän, 1) Sohn Kan-Mirgän's, wird von dem treuen Rosse nebst seiner Schwester Kümüs-Areg gerettet (X). 2) Freund Kan-Mirgän's, der ihn zum Leben weckt, von ihm aber aus dem Bauche des schwarzen Hundes gerettet wird (IX).

Mojitsch-Kindse, Gattin des Boro-Chan (XIV).

Molat-Djürek (Stahl-Herz), Bruder des Timir-Djürek; beide wollen einen Kampf gegen Alten-Bölte und Kobirtschi-Taidschi beginnen und vergraben ihre Seelen, welche Alten-Bölte in seine Gewalt bekommt und ihre Schwester Alten-Bürtjul heirathet (IV).

Ojendje-Kara (spielende Schwarze), die jüngste der Schwanfrauen, erscheint als schwarzer Fuchs (I).

Sâdei-Mirgän, Häuptling des Ak-Chan, eignet sich dessen Herrschaft an und sucht die Wiederbelebung von Ak-

- Chan's Kindern zu verhüten, wird sammt dem Ross an einen Fels geschmiedet (II).
- Sary-Mökö, mächtiger Held, der um Alten-Chan's Tochter Alten-Areg freit, aber durch Kök-Chan getödtet wird (VII).
- Sor-Chan, Vater von Alten-Areg und Kümüs-Areg (III).
- Sokai-Alten, Schwager von Kalangar-Taidschi und Katai-Chan, tödtet den Kulaty-Mirgän (XV).
- Talai-Chan (Meer-Fürst), ein berühmter Menschenfresser in der Unterwelt (XV).
- Tas-Ol (Stein-Kopf), ein Held, der es mit dem Sohne des Alten-Kök hält und von letzterem als Freund behandelt wird (XIV).
- Täze-Mökö (Steppen-Starker?), Sohn des Talai-Chan (XV).
- Timir-Djürek (Eisen-Herz), Bruder des Molat-Djürek (IV).
- Torantai-Chan, Vater von neun Söhnen, deren jüngsten sich Ak-Chan von ihm erbittet. Bei ihm befindet sich ein weisser Widder mit sechs goldnen Hörnern, deren eins Kobirtschi-Taidschi dem Alten-Bölte bringen muss (IV).
- Ütjün-Areg, Tochter des Üzüüt-Chan, erscheint in Gestalt eines schwarzen Fuchses und erinnert an die Schwanfrau Ojendje-Kara, wird wie diese gepeitscht (XV).
- Üzüüt-Chan in der Unterwelt wird von den Helden Kan-Mirgän, Komdei-Mirgän und Kanak-Kalesch besucht, gegen die er sich über seine Tochter Ütjün-Areg beschwert (XV).

